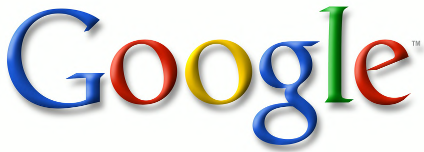
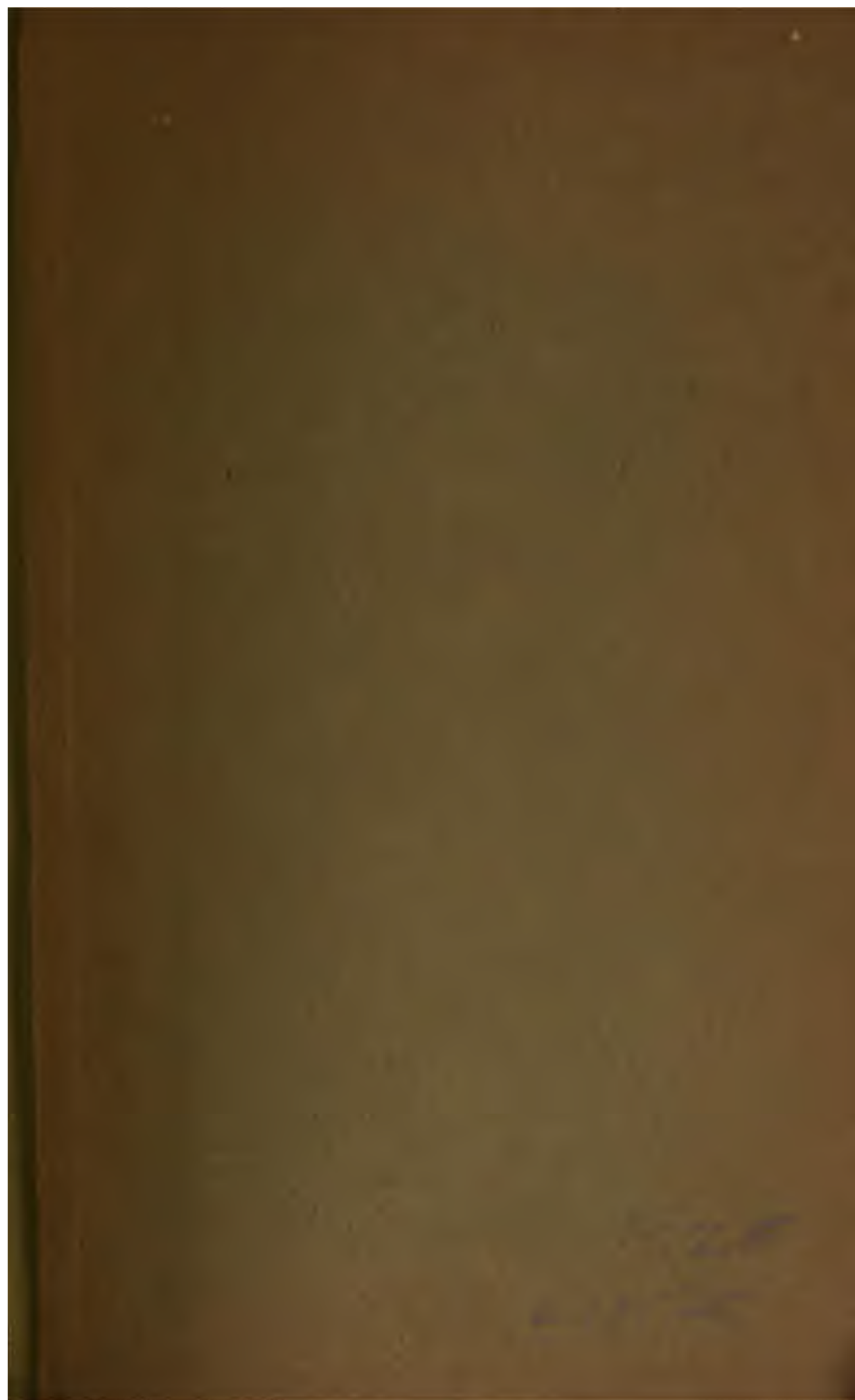




LEERBOEK

VAN

HET SCHAAKSPEL

DOOR

Dr. A. v. d. LINDE.

(Met 185 diagrammen en 41 figuren.)



UTRECHT:
G. A. VAN HOFTEN.
MDCCCLXXVI.

SCHAAKSPEL.

El acedrex es mas noble e de mayor maestria que los otros iuegos.

El Rey ALFONSO *el Sabio*.

Het schaakspel is edeler en vereischt grooter meesterschap dan de andere spelen.

Koning ALFONSO *de Wijze*
(regeerde van 1251 tot 1283).

LEERBOEK

VAN

HET SCHAAKSPEL

DOOR

Dr. A. v. d. LINDE.

(Met 185 diagrammen en 41 figuren.)

UTRECHT:
G. A. VAN HOFTEN.
MDCCCLXXVI.

Aan het Schaakgenootschap

Van der Linde

te Winschoten

hoogachtend opgedragen

door

zijn peter.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ Ο ΠΑΤΗΡ ΤΩΝ ΠΑΝΤΩΝ.

INHOUD.

NALEZING.

Of dit nu eindelijk het eerste schaakboek zonder fouten is, zal moeten blijken uit het oplettend gebruik door beschaafde vrienden van het edelste verstandsspel. Er is geen moeite gespaard om het ideaal der typografische feilloosheid natejagen. Misschien is het inderdaad, door middel dezer nalezing, bereikt, want door welwillende, dankbaar erkende hulp zijn de afgedrukte bladen of proeven met de meeste zorgvuldigheid gelezen, herlezen en nagespeeld.

De belangstellende lezer hebbe de goedheid, de volgende verbeteringen (want, o onfeilbare nietsdoeners! een volmaakt gekorrigeerde proef waarborgt daarom noch geen feilloozen afdruk) en toelichtingen niet voorbijtezien, want hij zou zich anders noodeloos kunnen kwellen.

„De gewoonte is een tweede natuur", heb ik eens hooren zeggen. Vandaar waarschijnlijk, dat mij noch menigmaal het schoolvossige, met doode en levende taal en spraakkunst strijdige naar, komparatief van na (naer, naest), ontslipte. De lezer, hij voor zich moge naar, noar of naag zeggen, veroorloove mij, met de ouden altijd „na" te gebruiken. Mijn „cie" staat al in de wiegedrukken der vijftiende eeuw.

Spelen en spellen, spelregels en speelregels, speelwetten en spelwetten werden door elkander gebruikt; het neemteeken der verkorte notacie (°), is wel eens wechgelaten, waaruit echter, als de cijfers maar nauwkeurig zijn, geen verwarring kan ontstaan, vooral niet bij het slaan der pionnen, daar deze zonder slaan hun lijn niet kunnen verlaten.

Het woord *acedrex* in het motto (tegenwoordig geschreven *ajedrez*, lees: achédrez) luidde toen acédresj, uit arab. *alsittrendsj*, *shatrandsj* = sanskriet *tsjatoeranga* = oorlogsspel (per excellentiam). Overigens moeten de over-

eenkomstige woorden en cijfers op de aangegeven plaatsen zóo verbeterd worden als hieronder volgt.

Bladz. 1 regel 3 v. o. lees: millennium.

„ 2 „ 18—19 v. b. lees: strijdwagen, is

„ „ „ 22 „ vervallen de 2 haakjes.

„ „ „ 23 v. b. lees: wagenen",

Omtrend de indicismen op bladz. 3 en *piyadah* blz. 4 vergelijke men bl. 22 en *Schaakwerld* bl. 334 en 339.

Bladz. 5 regel 8—10 v. b. lees: Het tijdstip alzoo, waarop het *tsjatoeranga* in een voorland van Indië werd uitgevonden en (tusschen 600 en 700) na Perzië kwam,

Bladz. 7 reg. 6 v. o. (noot) l.: redeneeringen.

„ 9 „ 4 „ „ l.: Dichter.

„ 10 „ 2 vgl. bladz. 258 noot.

„ 12 „ 12 v. b. l.: Ladsjlâdsj,

„ „ „ 20 „ *tabiyyat* wordt uitgesproken: ta-bi-jat.

„ „ „ 4 v. o. is Soelî (cf. p. 10) de holl. uitspraak.

„ 14 „ 12 „ l.: (zooveel als *octavianus*, de man van 8).

„ 17 „ 10 „ (noot) Aladlî, reg. 3 l.: habiles.

„ 31 „ 20—21 v. b. l.: noch zich meer verroeren kan.

„ „ „ 22 „ l.: Deze toestand heet, indien er anders geen zet meer mogelijk is,

Bladz. 32 reg. 20 v. b. l.: Fh6—g5! bet. dat de F van h6 na g5 gaat

„ 39 „ 1 „ l.: aankomst, d. i.

„ 41 „ 3 v. o. g7, l.: b7,

„ 42 „ 14 v. b. l.: 3... Kh6;

„ 49 „ 13 „ l.: Ra2°!

„ „ n° 21 is een waar schaakbabel 1. Ra6+d6† of Fb7—c6†), ook in het oorspronkelijk handschrift.

Bladz. 51, kolom 2, zet 12. Pb1—d2. De na 15 zetten verkregen stelling is noch niet = slagorde I, want d7 is nog niet verplaatst; maar juist deze partij leert duidelijk dat de pionnen bij den 1sten zet 2 pas deden, want Wit brenge f2 in eens op f4; Zwart b7 in eens op b5 en g7 in eens op g5, dan heeft Zwart een tempo voor d7—d6 en slagorde I is in 14 zetten bereikt. Slagorde II wordt ook in 14 zetten bereikt, mits men de pionnen c2—c4 enz. in eens vooruitbrengt. — Slagorde IV in 16 zetten; met 1 zet voor d2—d4, d7—d5, 1 voor c2—c4, c7—c5 en 1 voor Fd1–d3, Fd8—d6.

Er is verder eene omissie in den tekst. Op het springen van den fers wordt niet in den tekst, maar wel in de spaansche noot gewezen; eerst pag. 55 komt het in den tekst voor en wordt bekend ondersteld. Voor de duidelijkheid leze men op blz. 55 het volgende:

Wat leeft, groeit. Ook de werking van den fers werd uitgebreid. Om de stelling IV van blz. 52 in 16 zetten te bereiken, moet men niet alleen de pionnen op linie c en d met 1 zet op c4, d4, c5 en d5 brengen, maar ook de ferzen in eens van d1—d3, van d8—d6. De fers verkreeg bij zijn eersten zet het recht een ruit over te springen, vooruit als een pion; hierbij bleef het echter niet, hij mocht ook als een alfil schuin of als een roch dwars (dus van d1 op b1 of f1) in het derde veld springen (maar niet als het paard en hij behield dus steeds zijne kleur). De tot fers geworden pionnen mochten eveneens bij hun eersten zet recht of schuins terug, of dwars langs den rand, eene ruit overspringen. Bij dezen sprong mocht de fers echter niet slaan. Men spele nu de twee volgende oude partijen, om zich vertrouwd te maken met den geest van ontwikkeling, die in den (schuin, dwars of recht) springenden fers sluimerde.

Bladz. 54 reg. 17 v. o. (noot). Met de zes velden (*seis casas*) die de Alfil, met inbegrip van zijn standveld kan bereiken, moet de auteur een wandeling als bijv. Ac1—a3 - c5—e7—g5 -e3 bedoeld hebben, want anders kan elke alfil acht velden bereiken. In verband met de 32 velden van den Fers is de uitdrukking in elk geval fout.

Bladz. 55 reg. 8 v. o. (tekst) l.: 8 Fb7!,

„ „ „ 2 v. o. (tekst) l.: 6. Fe6—f7!,

„ 56 „ 2 v. b. voege men den zin tusschen: De roch had al gebieds genoeg en mocht geen recht tot overspringen van een stuk bekomen, want dan zou hij vernielend werken.

Bladz. 56, reg. 9 v. o. in de noten. Omtrend het germaansche werkwoord *schaken* = *rooven* vergelijke men bijv. W. Moll, *Kerkgeschiedenis van Nederland* (tweede deel, vierde stuk) 1869 p. 148, waar in de zesde noot te lezen staat: „Eene opmerkelijke geschiedenis van eene gewelddadige schaakpartij vindt men in de *Sententiën van den raad in Holland* bl. 227 vv." Wat was dat nu voor een schaakpartij onzer vaderen? De tekst leert het t. a. p.

Bladz. 56 reg. 6 v. b. l.: of dwars als fers.

„ „ „ 2 v. o. (tekst) l.: oud-europeesche.

„ „ „ 1 v. b. (noot) is de vergelijking in zoover onjuist, als de ferzen niet bij hun sprong en de alfilen nooit het overgesprongen stuk slaan.

Bij reg. 3 t. a. p. denke men ook aan *Dame Dieu!* = Seigneur Dieu; niet aan het mannelijke *dam* (b v. *à son dam*), dat = *damnum* is.

Bladz. 56 reg. 5 v. o. (noot) l.: Engelschen! Rusland.

„ „ „ 2 „ „ l.: **a1—a8.**

„ 57 zet 2. c2—c3; 32... Re4—e3!

„ 58 reg. 5 v. o. l.: en beheerschten daardoor

„ 60 „ 5 v. b. **d8**, l.: **d3**, h5, l.: **h5** en **d8.**

„ „ „ 17 „ l.: p. **59.**

„ 61 diagr. 2 zijn de letters **a—e** en cijfers 1—6 vergeten.

„ 62 reg. 2 v. o. (tekst) l.: oorspronkelijke.

„ 64 „ 6 „ l.: oude!

„ 65 n° 2, zet 5. Le3!;

„ 66 n° 5, „ 1... Kd5°; 1... Kf3°;

De onnauwkeurigheden in de oplossingen van de voorstellen 12, 13, 15 en 16 bladzz. 69 en 70 werden reeds verbeterd in een herdruk van de diagrammen op bladzz. 67 en 68. In **16** moeten hier en daar, nagelang van het veld dat de zwarte koning inneemt, enkele zetten van Wit omgezet worden, om het p a t te ontgaan.

Bladz. 70 n° **17**, renvooi a) zet 5... Rg1.

„ 72 reg. 2 v. o. (tekst) lees Traitté.

„ „ „ 1 „ (tekst) lees 2)).

„ „ „ 5 „ (noot) l.: „Schaakakademie".

„ 74. Het diagram stelt een hebreeuwschen paardensprong voor (*Schaakwerld* p. 347).

Bladz. 76 Art. 4. v. o. Men voege hier bij:

„De velden door dezelfde l e t t e r aangewezen, worden gezegd eene l ij n, de velden met hetzelfde c ij f e r eene r ij uittemaken."

De bijvoeging is wel niet volstrekt noodig, maar in art. 80 al. 3 wordt (onverklaard) van middellijnen gesproken.

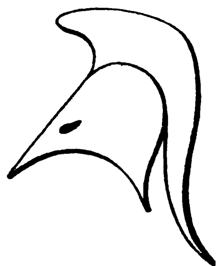
Bladz. 79 Art. 34 reg. 2 slaan, ( ) l.: slaan ( ),

„ 80 „ 36 al. 3) m i d d e l l ij n e n l.: op een der lijnen b—g tegen koning, ... of wanneer deze, als W i t den pion bezit, op o n e v e n (1, 3, 5, 7), als Z w a r t den pion bezit op e v e n rijen (8, 6, 4, 2). ... Al. 8) p a a r d- en r o c h p i o n tegen koning in de nabijheid van een noch o n b e w o g e n r o c h p i o n; Al. 16)..., die in de nabijheid van hun koning staan, zonder elkander weerkeerig te dekken;

Er valt in deze lijst noch optemerken, dat de Dam onmachtig is tegen een op de voorlaatste rij doorgedrongen, door zijn koning beschermden r o c h- of l o o p e r p i o n, als de vijandelijke koning ver wech is.

Bladz. 81 reg. 17 v. b. l.: komt, .
„ „ „ 7 v. o. l.: partij 192 en 206.
„ 82 Art. 82, al. 5) slot: tenzij door de gespeelde partijen de uitkomst van den match reeds beslist is.

Bladz. 83 reg. 10 v. o. l.: trifft.
„ „ „ 8 „ l.: des Pferdes zweimal [von 37 auf 38 auf 39].
„ 84 vers 9, l.: na voren en terug.
„ „ „ 24, luidt l.: luid:
„ 85 reg. 4 v. o. (tekst) l.: genade en zonde,
„ 86 „ 7—8 v. o. l.: de letters **k**, **l**, enz.



Over den helm, waarvoor men natuurlijk ook den griekschen fantaziehelm nemen kan, vergelijke men *Schaakwerld* p. 415. Bij de schaakterminologie is in 't algemeen noch optemerken, dat vooral twee dingen wenschelijk zijn: 1° het historiesch standpunt, waardoor we de duizendjarige benamingen van het oorspronkelijke spel voor altijd behouden (koning, paard, roch of oorlogswagen, pion of voetganger), 2° het wetenschappelijk standpunt, dat door kunsttermen (fers, alfil in 't oude, roch, dam in 't nieuwe spel) de afdaling van het geestelijk strijdspel tot de soldatenspelletjes der lieve jeugd verhoedt. Roch en Looper omvatten bovendien, elk in 't bizonder, het grootst mogelijk taalgebied in de schaakwerld. Vooràl geen bespottelijk lilliputterig, zoogenoemd nacionaal, separatisme!

Bladz. 87 midden: De tweetandige alfil... Even als de roch in de oude handschriften twee-hoornig is, is daar de kop van den alfil gekloofd, tweetandig.

Bladz. 87 n° 9) Oudhoogduitsch
„ 88 reg. 2 v. o. (tekst) geeft l.: geven
„ 89 „ 12 v. b. l.: **h5** speelt, kan Wit de voorwaarde niet vervullen. De Genestet spreekt in zijne „errata" van duiveltjes, maar hier heeft een duiveltje onder 't spelen tusschen zet 2 en 3 het bord omgedraaid en a tot h, 8 tot 1 gemaakt, zonder dat het gemerkt werd. Het spel moet zijn: 3. Ad5, h4; 4. Af7, h3; 5. Ff1, Kh1; 6. Ad5, Kh2*; 7. Fe2; 8. Kg3, Kg1; 9. Af3, h2; 10. Ah1, Kh1°; 11. Ac1; 12. Ae3; 13. Ff1; 14. Fg2†

In de partij met Philidor (noot) l.: 7. Lf4°; 8. Lf7°!; 12... Lf3°; 13... Df3°; 14. K⌒c1, enz. Is voorgaafpartij (aldaar reg. 2 v. o.)

een germanisme? We hebben o p-, o v e r-, en u i t g a a f. Daarentegen a a n g i f t e. Misschien is v o o r g i f t- of v o o r g e e f-partij beter.

Bladz. 91 reg. 14 v. b. l.: échiquier,

„ 92 „ 8 „ l.: w i n n e n. In I speelt Wit aldus:... dam. Wit wint echter ook, al begint Zwart. Mocht

Bladz. 92 reg. 19, zet 8. e3—e4.

„ „ „ 1 v. o. l.: (zie over de eindspelen Handb. pp. 520—636 en over dit geval pp. 551—560);

Bladz. 93 reg. 2 v. b. l.: Onder 16)

„ 94 IX: Wit begint en maakt remis.

„ 95 XI zijn de b e s t e zetten voor Zwart ondersteld, bijv. 2... Kh7; 9... Kh8; 10... Kg8.

Bladz. 95 reg. 3 v. o. l.: (Pd5—f4*).

„ 96 „ 10 v. b. l.: standpunt zijn;

„ „ „ 14 v. o. l.: dan zou een eerste schrede

„ 100 4*, reg. 13, l.: 4. Dh5! (? 4. Pf3*)... zou De4°!

„ 101 partij 3, zet 2. **f2—f4**, **e5+f4**.

„ 102 zet 3 (noot) l.: paardgambiet (3. Pf1—f3).

„ „ „ 10 „ l.: 11... ba6°.

„ „ „ 11 (noot, reg. 11), l.: Ra8.

„ 104 reg. 17 v. b. l.: **Pg1—h3 (h6)**,

„ 105 kol. 2, l.: 6. d2—d4.

„ 106 diagram, ontbreekt een zwart **Pd7**.

„ 109 reg. 2 v. b. (tekst) l.: **d4** en **e3**.

„ „ „ 9 „ l.: dam-

„ „ partij 6, zet 15. f2—f4.

„ 110 zet 31 (noot.) l.: 34. Rg6°!; 35. Dh7°!; 36. Pc6°.

„ 111 partij 8, zet 29 l.: De6+c8!

„ 112 zet 16 .. Pb4—c2!

„ 113 reg. 1 v. b.: Beter is 1... **d7—d5**.

„ 117 diagram, witte pion op **g5**.

„ 119 zet 3. d2—d4. Noot onder zet 4, reg. 4, l.: cd4°; 4. Pd4°, e6 kan volgen. Onder zet 43: Beter was Kf7—f8, waardoor het verlies van een pion vermeden kon worden.

Bladz. 120 zet 27. Dd2—e2.

„ 121 „ 27 (noot.) 28. Rc1°, Pdf3!; 29. Lf3°, Pf3°!; 31... Rf2°. In 't diagram een witte **Rc8**.

Bladz. 123 partij 19, zet 1 (noot) l.: eentonig.

Bladz. 127 reg. 2 v. o. l.: **c2—c3** ( ), **d4+c3**;
„ 128 reg. 8 v. b. omstelling (germanisme!) l.: verschikking.
„ „ „ 16 „ l.: is 9... d7—d5* te spelen,
„ „ partij 25, zet **2**... e5+d4; **7** (noot) l.: 8. Db7°,
„ 129 reg. 11 v. b. l.: 6. Lg5°.
„ 135 partij 32, kolom 2, reg. 2 v. o. l.: 11den zet.
„ 139 „ 36, „ „ „ „ „ l.: Kf7°;
„ 144 bij zet 16, partij 40, noot: reg. 2 l.: 17... Kf6°; reg. 4, l.: 18. Dh8°! en voeg aan het eind der noot: Op 16... Df5 volgt: 17. Dc3!, Kg8; 18. Lf6, Ld7; 19. Lh8° of 17... f6; 18. Lf6°!, Df6°; 19. Re7!, Kg6; 20. Ph4!, Kg5; 21. Rg7!, Dg7°; 22. Dg7°!, Kh4°; 23. Pd2, Lg4; 24. Dh6!, Lh5; 25. Pf3!, Kg4; 26. Dg5†.

Bladz. 145 partij 43, zet 13 noot, l.: 14... Ke8+f7!;
„ 147 „ 46, „ 5 „ reg. 4, l.: 6. Lc4—b5!
„ 148 kolom 2, reg. 13 v. b., l.: 16... Pc3°!
„ „ „ „ „ 17 „ „ l.: 20. ed7°!
„ 153 partij 49, „ 21, l.: ... Dd7+d6.
„ 161 „ 60, „ 47, l.: ... Kg8—f7.
„ 162 „ 61, „ 24 noot, l.: 25. Dg4°!
„ 164 „ 63, „ 51, l.: Rh2—a2.
„ 168 „ 68, „ 31, noot, l.: 34... R8f2!;
„ 169 „ 71, „ 5, noot, l.: B. p. 376.
„ 172 „ 73, noot, te voegen achter zet 17: Bij 17. Kd2 volgt 17... Lb4; 18. Lc4, Dd4°!; 19. Ld3, De3†.

Bladz. 172 partij 73, noot, te voegen achter zet 19: Op 19. b3 volgt 19... De2!; 20. De2°, Re2°!; 21. Kg1, Re1!; 22. Kf2, Rf1†.

Bladz. 172 partij 73, noot, te voegen achter zet 20: Na 20. de5° volgt 20... Db6!; 21. Ke1, Dg1!; 22. Kd2, De3†.

Bladz. 172 partij 74, zet 5, l.: ... Lf8—g7*
„ 175 noot, reg. 17 v. b., l.: 16. Pg5! en 17. Dh7°†.
„ „ „ „ 12 v. o., l.: souvent.
„ 176 reg. 13 v. b., l.: *knight's*.
„ „ noot reg. 9 v. b., l.: funeste.
„ „ „ „ 10 „ l.: appelle,
„ 189 partij 110, zet 36., l.: ... Ld4.
„ 224 reg. 15 v. b., l.: werelddeelen
„ 229 noot reg. 11 v. b., l.: engelsche (p. 134)
„ 254 reg. 19 v. b., l.: liggen.

Bladz. 256 „ 8 „ l.: speler 1)".
„ 260 „ 9 „ l.: de pion of koning,
„ 262 reg. 1 noot 1) comiença.
„ 272 n° **31.** De onregelmatige rochade komt ook voor bij Rabelais (*Schaakspel in Nederland* p. 92) en bleef dus ook niet onbekend in Frankrijk. Hetzelfde blijkt mij voor Duitschland uit een onuitgegeven handschrift, dat ik den 24 januari van professor Weber te Berlijn ontving: *Kurze Jedoch gründliche und acurate Anweisung und Regeln zum Schach-Spiel, aufgesetzt und Zusammengetragen von G. F. D. v. B.* 1728. 4to. (Das IIIte Capittel, *Von den Rochen*, § 5. Vgl. p. 88, 13)).

Ik kom op deze merkwaardige oudste oorspronkelijke duitsche handleiding in de *Schachurkunden* terug. Met warmte aanbevolen werd de „italiaansche" rochade door Heinse in de *Anastasia* 1803 (hollandsch, Alkmaar 1819), door Mosler (Coblenz, 1822), door Sarratt en Lewis voor Engeland (1808 en 1848), maar deze pogingen bleken gelukkig tegenover de klassiek-italiaansche rochade, door Grecoos bewerking van Polerio sedert 1623 over Europa verspreid, onmachtig.

Dat de onregelmatige rochade zich noch tot na 1830 in sommige plaatsen van Duitschland vertoonde (bijv. te Mariënwerder en Hamburg), was derhalve niet de invoering van iets nieuws, maar (even als het Ströbecker spel en de Korksche regels in Saksen) een schaakfossiel, een overblijfsel uit de dagen van olim. Op elk gebied zijn er richtingen, die onopgemerkt een onderaardsch bestaan voeren, waarvan de verschijnselen maar zelden en door toeval tot de oppervlakte van het openbare leven doordringen.

Bladz. 273 n° 33. Men behandelde toen eveneens het diepzinnig vraagstuk, of men den schaakstaanden koning mocht dekken, wanneer het dekkende stuk tevens den anderen koning schaak bood"! (Polerio p. 3 noot).

Bladz. 279 reg. 4 v. o., l.: estos.
„ 281 „ 4 noot, l.: iuego.
„ 288 „ 10 v. o., l.: (zie diagram).
„ 298 „ 10 „ l.: schuins.

VERKLARING VAN DE VERKORTINGEN EN TEEKENS.

(OUD SCHAAKSPEL.)

♔ ♚ K = Koning.

F = Fers (d. i. Vezier).

A = Alfil (d. i. Elefant).

♘ ♞ P = Paard.

R = Roch (d. i. Strijdwagen).

(NIEUW SCHAAKSPEL.)

♕ ♛ D = Dam (hoofdsteen).

L = Looper.

K⌒ = de Koning springt, of rocheert.

— = gaat op (of na).

+ = slaat of neemt (in de normale notacie).

° = „ „ „ „ „ verkorte „

ab5° (en soortgel.) = pion van lijn **a** slaat pion **b5**.

* = sterke of beste zet.

? = zwakke zet of fout.

! = schaak!

† = mat.

B = Bilguer's *Handbuch des Schachspiels*, Leipzig 1874.

Ges. = v. d. Linde's *Geschichte und Litteratur des Schachspiels*, Berlin 1874. II deelen.

K. = v. d. Linde's *Kerkvaders der Schaakgemeente*, Utrecht 1875.

Polerio = v. d. Linde's *Schachspiel des XVI Jahrhunderts*, Berlin 1874.

Sz. = *Schachzeitung*.

I.

HET INDIESCH LEGER- OF OORLOGSSPEL.

Wagen.	Paard.	Elefant.	Raad.	Koning.	Elefant.	Paard.	Wagen.
Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.
Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.	Voet- knecht.
Wagen.	Paard.	Elefant.	Raad.	Koning.	Elefant.	Paard.	Wagen.

Het bovenstaand diagram stelt een *zuiver verstandsspel* voor, dat in den loop van het eerste milennium (d. i. van de eerste duizend jaren), waarschijnlijk vóor het jaar **600** der kristelijke tijdrekening, misschien door een boeddhistischen kloosterling, ergends in **Indië** werd uitgevonden.

Het eerste voorwerp dat daarbij onze aandacht trekt is een **kwadraat** (onverschillig van welke stof), dat door lijnen weer in (8 × 8 of) **vierenzestig** gelijke vierkanten verdeeld is en het eigenlijke speelterrein vormt. Dit terrein-alleen, zonder nadere aanwijzing van het daarop gebruikelijke spel, komt voor in het mythiesch heldendicht *Râmâyana* (eenige eeuwen ná Kristus), onder den naam *ashtâpada*, en beteekent volgends een ander sanskrietwerk, *Mahâbhâshya*, datgeen »wat in elke rij acht velden" dus in 't geheel 64 velden heeft. Daarbij geeft het indiesch woordenboek *Amarakoça* noch op, dat »de stukken in alle richtingen gaan", en met deze aanwijzingen is onze wetenschap van het vrij oude *ashtâpada*-spel uitgeput [1]).

Slaan we derhalve een onderzoekenden blik op de namen der **stukken** (figuren of steenen), die ons speelvierkant bevat. We zien dat er **twee partijen** zijn opgesteld, dat elke partij in het centrum een **Koning** met zijn **Raad** heeft, aan elken vleugel ondersteund door **Elefanten, Paarden** en **Wagens**, en dat een bende **Voetvolk** de geheele linie dekt. In éen woord: de bestanddeelen van het indische leger staan vóor ons.

Het sterke oorlogswerktuig dat de vier hoeken dekt, de strijdwagens, zijn aan nederlandsche lezers reeds uit den bijbel bekend. Ik behoef alleen de »600 uitgelezen wagens" van Farao, en den kananiet »Sisera met zijne wagens", de »32000 wagens" der kinderen Ammons, of »Zerah, den Moor), (die tegen koning Asa van Juda streed met duizendmaal duizend en driehonderd (!) wagenen" in het geheugen terugteroepen, om het gewicht der wagens voor den oosterschen oorlog te doen beseffen. Geen wonder dat de psalmdichter de macht zijns Gods niet duidelijker weet te omschrijven dan met den lofzang: »Gods wagenen zijn tweemaal tienduizend, de duizenden verdubbeld. Jahveh is onder hen, een Sinaï in heiligheid!"

Daarnaast staan de eveneens bekende paarden, wier menigte o. a. in het leger van Nebukadnezar zóo groot was, dat hun stof Tyrus zou be-

1) De geschiedschrijver Hamza uit Ispahan (Içfâhân), die in 350=961 schreef, zegt (*Annales* ed. Gottwaldt, Petrop. 1844—8, p. 49) dat de Sassaniede Shâhpûr (circa 240—270 na Kristus) de stad Gondisapor heeft gesticht: „de bouworde (het plan) dezer stad was naar het figuur des schaakbords, zij werd door achtmaal acht straten doorsneden." Dit herhaalde een perziesch historicus der elfde eeuw (*Journal Asiatique* 1841, XII pp. 507, 526) met de bijvoeging: „Het schaakspel bestond toen noch niet, maar de vorm was op die wijze." Hier hebben we alzoo een uitmuntende arabische parallel van het (niet verder bekende) indische schaakbord-spel.

dekken (Ezech. 26, 10). Beide bestanddeelen der krijgsmacht leenen aan Eliza zijn beeldspraak omtrend den strijdlustigsten der profeeten: »wagen Israëls en zijne ruiteren."

De elefanten (het leelijke woord »olifant" neem ik de vrijheid, niet te gebruiken) komen daarentegen eerst voor in de oorlogen der Makkabeërs (I. kap. 6, 37). Ze werden, heel natuurlijk, het eerst in hun vaderland bij den oorlog gebruikt en kenmerken derhalve de voor ons staande troepen als een indiesch leger. Zoo vernam bijv. Alexander de Groote op zijn beroemden veldtocht, in het jaar 326 vóor Kristus, van een indiesch leger dat uit 200000 man voetvolk, 20000 ruiters, 2000 wagens en 4000 of 3000 elefanten zou bestaan.

Voor deze vier afdeelingen van een indiesch leger vormde de epische poëzie den sanskrietterm *caturanga* (uitgesproken *tsjatoer*, d. i. vier, *anga*, d. i. lid), met de betoekenis: het vierledige (namelijk *bala*, leger), welk adjektief ook als vrouwelijk of onzijdig substantief (= vierdeelig leger) genomen werd. Dat vierdeelig leger, *caturanga*, omvatte: *hasty-açva-ratha-pâdâtam* (elefant-paard-wagen-voetvolk, in de heldendichten *Mahâbhârata*, *Râmâyana*, en elders), maar de opstelling van de strijdmacht werd naar de verschillende slagorden gewijzigd. Ons indiesch spel is derhalve onbetwistbaar een *caturanga*- of leger-, d. i. (vreedzaam, geestelijk) **oorlogsspel**.

De aanvoerder in dit spel is de Koning (sanskriet *raja*, spr. radsja), wiens overwinning of nederlaag den strijd beslist. Hij werd bijgestaan door zijn plaatsbekleedenden minister of raad (sanskriet *mantrin*, bij Firdauçî tusschen 999 en 1010 *destoer*, bij Maçûdî in 943 *mudabbir*), zooals het wetboek van Manoe (VII, 141) aanteekent.

Daar de oude sanskrietlitteratuur geen tijdrekening heeft, is de taalwetenschap het eenig middel om ons een voorstelling van de vroegste verspreiding van het indiesch legerspel of *caturanga* te geven.

Zij leert, dat het spel het eerst **Perzië** en vandaar de **Arabieren** bereikt heeft. Vooreerst draagt het spel bij de Perzen (in de woordenboeken) den onverstaanbaren naam *shatrang* (*sjatrang*), een bedorven vorm van *caturanga;* vervolgends noemen zij den wagen (onverstaanbaar) *rukh* (roek, roech) en den elefant *pîlu*, *pîl*, wat evenmin perziesch is; ten derde is ook de uitdrukking *mât* (d. i. verbluft, heg noch steg wetend, die voor den verloren koning van het schaakspel noch algemeen in gebruik is) een vreemde term, zoodat in het perzische spel niet minder dan vier indiecismen voorkomen. Zuivere vertalingen zijn daarentegen de woor-

den: *shâh* = koning (waarvan de naam schaakspel), *firzân* = vezier (eerste minister), *asp* = paard, en *piyadah* = voetganger. Uit deze woorden vertoonen zich in het arabische *shatrandzj* weder de perzismen: *shâh*, *firzân* (de middeneeuwsche fers), *ruch* (*roech*, waaruit in Europa *rochus*, *roque*, *rocco*, *roch*, *roc* en eng. *rook* ontstaan zijn), *fîl* (*al fîl* = de elefant waaruit de middeneeuwsche *alphilus*), *baidaq* (zie pag. 8, reg. 3 v. b.), en *shâh mât*, de koning is verloren. Vertaald werd hier derhalve alleen de naam van het paard, *farasj*. En daar omgekeerd de indische litteratuur zeer arm aan toespelingen op het *caturanga* is; van al deze barbarismen of kunsttermen de woorden *shatrandzj* en *baidaq* al zeer vroeg als arabismen in het perzische spel terugkeerden; en men eeuwen later het perziesch-arabische spel weer in Indië speelde, blijkt uit dit alles overtuigend: 1° dat het legerspel een indische uitvinding is, 2° dat de Perzen dit spel het eerst hebben overgenomen, maar 3° dat de Arabieren de eigenlijke beoefenaars en verspreiders er van geworden zijn. Dit wetenschappelijk rezultaat wordt zijdelings door de perzische en arabische verdichtselen omtrend de uitvinding van het oorlogsspel bevestigd.

De bloei der arabische wetenschap in 't algemeen was aanvankelijk nietalleen van vreemden, maar zeer bepaald van perzischen oorsprong, en toen na den val der Ommayaden in 750, de Abbasieden de rezidencie van het chaliefaat van Damask naar Bagdad verplaatsten, werd de perzische invloed voortdurend sterker. De kunsten van het gezellig levensgenot, gezang en muziek, leerden de Arabieren van de veel beschaafder Perzen: de eerste en beste zangers en zangeressen waren of van perzische afkomst of leerlingen van perzische meesters; Perzen waren voorgangers in de bouwkunst, de perzische kleeding werd hofmode, men vierde oudperzische feesten, Perzen kregen hooge kommandoos. Het toppunt bereikte deze perzische invloed onder den beroemden, ons allen uit de vertellingen van *Duizend en één nacht* bekenden Hâroen Alrasjîd, dus tijdens het begin van de gouden eeuw der wetenschappen onder het chaliefaat. Weldra waren de Arabieren op wetenschappelijk gebied het ontwikkeldst volk der werld. Zelfs met Tsjineezen kwamen zij in geregeld verkeer en maakten misschien ook deze hunne beschaafde tijdgenooten met het geliefkoosde oorlogsspel bekend. Een grootsche wedstrijd in de bevordering der beschaving was in dat tijdperk ontstaan »aan den Eufraat en Tigris zoowel als in Syrië, in het woeste Tartarije en aan den Indus, in Egypte en Noordafrika tot in het vergelegen Fez, en niet minder in Spanje dan op het (arabische) eiland Sicilië."

In verband met dezen gang der beschaving gedurende de middeneeuwen, bewijst ook het zuiver historiesch onderzoek dat de Arabieren het schaakspel gedurende den loop der eerste eeuw na Muhammed († 632) leerden kennen. Bestond het toen in Perzië, dan schijnt het ons bijna onmogelijk dat zij er niet mee bekend werden. In Perzië-zelf moet het dan wel iets vroeger zijn doorgedrongen, daar uitdrukkingen als *shâh*, *firzân*, *baid'aq* reeds zóo vastgeworteld waren, dat de Arabieren ze als nomina propria overnamen. Het tijdstip alzoo, waarop het *caturanga* tusschen 600 en 700 in een voorland van Indië werd uitgevonden en naar Perzië kwam, was niet zoo heel ver van de regeering van keizer Chosroe Anoesjirwân verwijderd. Deze stierf omstreeks het jaar 570, toen Muhammed geboren werd [1]). Wat nu het eigenlijke vaderland Indië betreft, daaromtrend laat zich tijdrekenkundig niets anders beslissen, dan dat er van een fabelachtige oudheid van het schaakspel hoegenaamd geen sprake kan zijn. Om de uitkomsten van ons oordeelkundig onderzoek in een rond cijfer uittedrukken: we staan in het jaar **700** met het indiesch-perziesch-arabische oorlogsspel op vasten grond.

Terwijl we in 't volgende hoofdstuk, met verwijzing naar die plaatsen in het geschiedwerk, waar de opgegeven feiten uitvoerig behandeld worden, de rezultaten der historische schaakwetenschap tijd- en aardrijkskundig samenvatten, ontplooit zich daarin voor den opmerksamen lezer een beeld der geschiedenis van een ongeëvenaard verstandsspel, dat zich na een meer dan duizendjarige ontwikkeling niet-alleen over alle werelddeelen verspreid heeft, maar ook een rijke letterkunde in een menigte talen te voorschijn geroepen. In Abessinië en sommige achteraziatische rijken noch bijna onveranderd aanwezig, in Tsjina en Japan eigenaardig omgevormd, wordt het door alle beschaafde volken, tot in Australië en zelfs op de Sandwicheilanden, in zijn onvergelijkelijke volmaaktheid beoefend.

---

1) De gronden voor deze rugwaartsche beweging van circa een paar eeuwen ten opzichte van den aanvang van het schaakspel, dien ik in mijne *Geschichte des Schachspiels* (Berlin 1874, 2 dl.) niet vóor het jaar 800 mocht stellen, vindt de belangstellende lezer aangestipt in de *Schaakwerld* van 1875. De in alle andere wetenschappen geldende regelen der historische kritiek werden door mij voor het eerst toegepast op de Geschiedenis van het Schaakspel, waaraan men den mythischen ouderdom van vijfduizend (!) jaren toeschreef. Dat mijne uitkomsten den toets der strengste beoordeeling konden doorstaan en er van de 40 afgebroken eeuwen hoogstens 2 te redden waren, is een rezultaat waarmee ik in elk opzicht tevreden kan zijn.

II.

KRONOLOGIE VAN HET SCHAAKSPEL.

Indië. De Hindoe Halâyudha maakt (omstreeks 980—1000?) van de **64 velden** (*koshthâgâra*, uitbreiding van *koshtha* = *door lijnen begrensd kwadraat*) in het *caturangaspel* gewag. Ditzelfde spel wordt in de elfde eeuw (*Mânasollâsa* des konings Someçwara) onder de uitspanningen der indische vorsten opgesomd. Dat het vóor het jaar 700 uitgevonden en den **Perzen** bekend geworden moet zijn, wordt bewezen door hetgeen uit **arabische** bronnen voortvloeit.

Arabiesch chaliefaat 1). **Saîd ibn Dzjoebair,** gestorven in het jaar der H. 95 = **714**, leefde vroeger in de perzische hoofdstad Ispahan en schaakte zonder het bord te zien (blindelings). Dit bericht is afkomstig van den beroemden muh. rechtsgeleerde Shâfiî 2)

---

1) Men weet dat Muhammeds vlucht (*Hidsjrah*, begin der muh. jaartelling) plaats had in 622, de profeet 632 stierf, en opgevolgd werd door Abû Bekr (*chalifa razoel allah*, plaatsbekleeder van gods profeet) † 634, Omar (onder wien Perzië reeds voor een groot gedeelte werd veroverd) † 644, Othmân † 656, zijn schoonzoon Alî † 661, de Ommayaden in Damask 661—750, de Abbasieden in Bagdad 750—1258.

2) In den Islâm bestaan vier orthodokse sekten, naar Abû Hanîfa † 767, Mâlik ibn Anas † 795, Shafiî † 820, Ahmad ibn Hanbal, die in 834 op het punt stond den marteldood te sterven voor zijn geloof dat de Qorân — niet geschapen (eeuwig) is. De getuigenissen in de overleveringen dezer rechtsgeleerde scholen zijn voor ons dáarom van gewicht, omdat zij onderzoeken of het schaakspel geoorloofd en een schaker als getuige toetelaten zij. En daar zij Muhammed-zelf géen uitspraak over het schaak- maar wel over het nerdspel (triktrak) in den mond leggen, stond de meening vast dat het in zijn tijd in Mekka en Medina noch niet bekend was. Wel worden (bij Alrâghib † 1108 en in den *Mustatraf*) goedkeurende uitspraken toegeschreven aan Alhasan Albaçri † H. 110, Ibn Sîrîn † 110, Alsha'bi † 105, Saîd ibn Almusayyab † 90, Abdal-

en meegedeeld door den tradiciekenner Albaihaiqî (994—1066) en den klassieken shafiïet Abu Ishâq Alshîrâzî (1003—83). Deze oude rechtsgeleerde overleveringen zijn over 't geheel betrouwbare bronnen. G. 691, cf. Hyde, proll. 63 [1]).

De Pers **Abi Muslim** († 137 = **755**) past, toen hem eens shâhmât geboden werd, het vers eens ouden dichters in een nieuwen zin toe. G. 690.

Abu Hafç *Alsjatrandsjî* (= **de schaakspeler**), van perzische afkomst, opgevoed in het paleis van den chalief Mahdî (**775—785**), kwam na diens dood bij zijn dochter, de muziekale Ulayyah, zuster van Haroen, in dienst. Onder bovengenoemden eernaam, dien hij zich door zijn hartstocht voor het schaakspel (meesterschap) bij zijne tijdgenooten verwierf, wordt hij steeds aangehaald (G. 687). Om den kronologischen draad niet te verliezen stippen we omtrend Perzië hier noch alleen aan, dat **Firdauçi**, de schrijver van het beroemde heldendicht (een romantische rijmkroniek) *Shahnâma* (Koningsboek, geschreven van **999—1010**) een hoog dichterlijke schildering ontwierp van de invoering van het *shatrandsj*, aan het hof van Chosroe Anoesjierwân (Chosroës den Groote, in de 6de eeuw). Een gezantschap des konings van Kanoedsj (in Indië) brengt het spel, een zinnebeeldige voorstelling van den oorlog (uitgevonden ter vertroosting van een koningin, wier zonen Mai en Talchand elkander hevig hadden bestreden), in plechtstatigen optocht voor den machtigen Sassaniedenvorst. Den loop der figuren geven de indische gezanten aan de perzische schranderheid als raadsel op: wordt het niet opgelost, dan zal Perzië aan Indië schatplichtig zijn. De groote staatsman Boezoerdsjmîr echter doorgrondt (natuurlijk!) het geheim en de Hindoes druipen beschaamd af. De perzische minister vindt nu van zijn kant het **nerd** uit, reist er mee naar Indië, maar zijn raadsel ontdekt men niet, en de ongelukkige indische koning wordt een perziesch vazal (II. 245—56). Een perziesch schaak-distichon maakte Unçurî, † 1029—39 (II, 138, een ander bij Vullers, Perziesch Woordenboek, s. v. *ruch*):

»Om het rijk schaakte de heerscher met duizend koningen:
Elken koning maakte hij op andere wijze schaakmat."

rahmen ibu Auf † 78, zelfs aan Alî, maar zulke oordeelvellingen werden, daar redeneeren niet baatten, eenvoudig verdicht. Zoo stelde bijv. Albaihaiqî integendeel de verwerping van het spel door de genooten van den profeet vast, zoodat de tradicies elkaar in dit geval vernietigen.

1) G = Gildemeisters recensie mijner Ges. v. h. Schaakspel, *Zeitschrift der D. M. Gesellschaft*; I & II = dl. 1 en 2 van mijn werk, Hyde = *Mandragorias* 1694.

De perzische dichter Sjeich... Sa'di († 1263) zegt in zijn *Gûlistân* (Rozengaard): »Zonderling! De elpenbeenen voetganger (*baidaq*, arabische form ontstaan uit het perz. *payâdah*, van *pai* = voet), als hij het schaakbord doorloopen heeft, wordt vezier, d. i hij wordt iets beters dan hij geweest is; maar de bedevaartgangers hebben de woestijn doorloopen en zijn slechter geworden." (Vgl. de noot p. 16 reg. 2 v. o.).

Dit taalkundig bewijs voor den invloed der arabische leerlingen op hun perzische meesters brengt ons tot de **Arabieren** terug.

Farazdaq († 110 = **728**) gebruikt in een satyre op Dzjarîr een vergelijking, die hij aan het schaakspel ontleende (G. 693): »Ik houd u af van het erfdeel en de kroon der koningen, terwijl gij, door mijnen arm verhinderd, een Voetganger (*baidaq*) onder de Voetgangers (wij zouden zeggen: een *pion* onder de *pionnen*) blijft" 1).

Mâlik ibn Anas, die op ongeveer 80 jarigen ouderdom in 179 = **795** in Medina stierf, veroordeelt het *shatrandsj*. Hij is de auteur van de oudste tradicieverzameling (*Muwatta*), wier recensie door zijn onmiddelijken leerling Yahyâ ibn Yahyâ, vastgesteld door diens zoon Ubaidallah († te Cordova in Spanje 278 = **892**) noch voorhanden is 2).

---

1) We laten nu verder de „dichters" met rust en teekenen hier alleen noch aan dat (Kitâb alaghâni, geschreven tusschen de jaren 918—67) Abdalhakam, een der voornaamste inwoners van Mekka, geschaakt moet hebben met den dichter Alahvaç nit Medina, die verbannen werd door Sulaimân (715—17) en teruggeroepen door Yazîd II. (719—24). Verzen van Ibn Almutazz (247—96 = 861—908) staan bij Bland (1852 p. 34) uit een bron van 961—1038; van Kushadsjim, † 360 = 961, bij Damîrî († nov. 1405, wiens zoogenaamd „schaakwerk" niets anders is dan een verkeerde gevolgtrekking van Hyde, prolegomena e4); van Sarî Alraffâh, † 360—70 (G. 686); van Nizam... Alhabbariyye, † 504 = 1110 (II, 256—57), etc. etc.

2) „Für die (grosse juristische Schule der) Hanafiten ist das älteste zugängliche und zugleich in voller Glaubwürdigkeit stehende Buch die *Hidâyah* des Ali ibn Almarginânî († 593 = 1196/7). Dieser berichtet ... von Meinungsverschiedenheiten zwischen den drei Stiftern und obersten Auctoritäten der Schule, Abu Hanîfah († 150 = **768**), und seinen Schülern und Nachfolgern Abu Yûsuf († 182 = **798**) und Muhammad († 189 = **805**), ob man den Schachspielern während des Spieles das *Salâm alaikum* bieten dürfe oder nicht (d. h. ob ihn zu stören erlaubt sei). Wollte man ohne specielle Beweise diese Angabe für nachträglich erfunden erklären, so müsste man, was bei unserer Kenntniss von der Entwickelung der Muslemischen Rechtsgelehrsamkeit nicht eben sehr thunlich erscheint, den unzähligen genauen Angaben über die Decisionen der drei Rechtslehrer, deren Schriften uns nicht erhalten sind, aber den Spätern zur Controle dienen könnten, alle Glaubwürdigkeit absprechen." G. 692.

Chalief **Haroenalrasjied**, wiens regeering van **786—809** duurde, was volgends een historiesch getuigenis van 932 (bij Maçûdî VIII, 296), de eerste der Abbasieden, die het schaakspel beoefende en de spelers aanmoedigde. Zijn zoon en opvolger **Amîn** (**809—14**) won eens van den beroemden muziekmeester Ishâq Almauçilî († 235 = 850). door middel van het schaken zijn kleed. Dat ook Haroens tweede zoon **Mamoen** (reg. **814—34**) geschaakt en zelfs veranderingen in het spel gemaakt heeft, blijkt uit den grammaticus Abbâs Alyazîdî (825—922). Spel wilde hij het niet genoemd hebben, maar strijd en inspanning. Zelf was hij er, wat hij ook toestemde, geen meester in; vandaar zijn zucht om het te verslimbeteren [1]). Alrâghib († 502 = 1108) verhaalt, in zijne uit goede bronnen geputte verzameling van uittreksels (*Muhâdharât aludabâ*), dat Mamûn in 204 = **819** (op zijn tocht uit Choerâzân naar Baghdâd) de schaakmeesters **Rabrab**, **Dzjabir Alkûfî** en **Abdalghaffâr Alançârî** bij zich ontbood. G. 688. (Moetazz, die van 866—69 regeerde, zou aan het schaakbord gezeten hebben toen hem het hoofd zijns voorgangers Moestaîn gebracht werd [2]). Doch stellig heeft, naar het historiesch getuigenis van Maçûdî (ed. Par. VIII, 271), **Muthadhid** (reg. 279—89 = **892—902**) geschaakt en waren ook zijn opvolgers **Muktafi** (**902—8**) **Moektadir** (**908—32**) en **Alrâdi** (**934—40**) schaakvrienden. Daarentegen verbood de egyptische despoot **Hâkim** omtrend 1011—13 het schaakspel in Kâhira (Caïro). Na deze optelling van de schakende chaliefen wenden we ons tot hun onderdanen, tot de »geloovigen."

Het *Kitâb Alaghânî*, geschreven van 306—56 = 918—67 verhaalt dat **Abu Doelaf** († 226 = **840**) aan het schaakspel gezien is door den dichter Ibn Razîn († 196 = **812**). Ook volgends Alçûlî, die zich beroept op Aun ibn Muhammad, die het vernam van den ooggetuige Ishâq (denzelfde die met den chalief Amîn gespeeld heeft), dat **Abdallah ibn Tahir** omstreeks 213 = **829** geschaakt heeft.

---

1) Einen das Schach beschreibenden Vers, den Masûdî sehr vorzüglich findet, legen die Bûlâqer Ausgabe des letzteren Ibn Badrûn, und Suyûtî (Khalifengesch.) dem Mamûn bei, während die Pariser Ausgabe VIII, 316 und Alrâghib ihn ohne Namen haben; der *Mustatraf* (Qâhiriner Typenausgabe 1279, II) sagt, dass er von einigen dem Mamûn zugeschrieben werde (diese Worte hat Hyde I, 19 dahin missverstanden, als solle Mamûn das Schach erfunden haben), von andern dem Alî ibn Aldschahm, einem dichter Mamûns, der ihn z. B. auf dem Zuge aus Khurâsân 819 begleitete." G. 688.

2) „Diese Erzählung mag wegen des späten Gewährsmanns auf sich beruhen. G. 690. Zoo ook het vertelsel omtrend Amîn I, 19.

Almissisi (c. **833**?) berekende het getal der doorloopende verdubbeling van de velden op het schaakbord (I, 7), namelijk de 63ste macht van het getal 2 of anders 2^{64} min 1 = 18446744073709551615 [1]); de grammaticus Thalab (204—291 = **820—904**) behandelde den schaakterm *farzîn*, evenals Hariri († 1121) de uitspraak van den naam van »het indische spel" *shatrandsj*. **Ahmad ibn Mudabbir**, inner van de belastingen in Palestina onder Muhtadî (256=**870**), stelt den smulpapen ten zijnent tot voorwaarde, dat zij uitstekend schaak- en nerdspel moeten kennen; onder zijne pages bevindt zich een meester in het schaken (Maçûdî VIII, 271). Geen wonder dus dat omstreeks **975** de *spelregels* in een verhandeling over geometrie reeds ter opheldering kunnen worden aangehaald: er wordt (I, 203) gesproken van het huis (*bait*, spaansch en italiaansch *casa*, fransch *case*, engelsch vroeger *house*, thands *square*) en den loop van het paard, den vezier en den voetganger.

Van het hoogste gewicht zijn vooral de zuiver geschiedkundige berichten aangaande **de oudste schrijvers over het schaakspel**. In den *Fikrist* van Alnadîm, dien hij naar zijn eigen opgaaf in het jaar 377=**987/8** schreef en waarbij hij iets later eenige aanteekeningen voegde, vinden we de volgende (woordelijk vertaalde) opgaaf van »de *shatrandsjî* (schaakspelers), die er boeken over vervaardigden:

»**Aladlî**. Zijn (volle) naam is.... [2]) en hij heeft geschreven: Boek des Schaakspels (*Kitâb alshatandsj*) en dit is het eerste boek dat over het Schaakspel gemaakt werd. Boek des Nerd (*Kitâb alnard*) en zijner **verhoudingen** en over het spel daarmede.

Alrâzî. Zijn volle naam is.... [2]). Hij was van gelijke sterkte als Adlî en zij pleegden samen voor Mutawakkil [reg. **847—862**] te spelen. Van hem bestaat een boek: Fijnheid in het Schaakspel (*Latîf fî'l shatrandsj*).

Alçulî Abubekr Muhammad ibn Yahya, die reeds genoemd is [3]). Hij

---

1) Uit deze berekening is de legende van dit getal aan graankorrels als loon voor den verdichten uitvinder van het spel, **Çaççah** of **Çiççah** (indiesch Tsjatsja) **ibn Dâhir** (ind. Dhara, Dharasena). Beide namen komen voor in de dynastie van Alor en Brahmanâbâd, die in de eerste eeuw der Hidsjrah aan den Indus regeerde en tegen de Arabieren streed.

2) Hier heeft de tekst een gaping, die de auteur niet heeft aangevuld.

3) Soeli (volgends ónze uitspraak) stierf circa **940—47**. Zijn tijdgenoot Maçûdî (geboren te Bagdad tegen het einde der 9de eeuw, † te Kaïro 958) noemde hem met Aladlî (de Edele) in het jaar **943** „de twee beste schaakspelers van dat tijdvak." Maçûdî weet

heeft daarover geschreven: *Kitâb alshatrandsj*, de eerste bewerking; *Kitâb alshatrandsj*, de tweede bewerking.

Alladsjlâdsj Aboelfaradsj Muhammad ibn Ubaidallah. Ik heb hem gezien, hij ging naar Shîrâz tot den koning Adhad aldaulah (die daar van 338—66, en dan van 367—72 in Baghdâd als groot-emier regeerde) en stierf in Shîrâz in het jaar 360 (=**1001**) en eenige. Hij was daarin (in het spel) voortreffelijk en hem behoort onder de boeken daarover het Boek der Eindspelen des Schaakspels (*Kitâb mançûbât alshatrandsj*).

Ibn Aliqlîdisî Abu Ishaq Ibrahim ibn Muhammad ibn Çalih. Hij behoorde tot de scherpzinnige spelers en schreef Kollektaneënboek over de Eindspelen des Schaakspels (*Kitâb madsjmoe fi mançûbât alshatrandsj*)."

Zoover Alnadîm. Een ander auteur, Ibn Abi Uçaibiah (1200—70), noemt voor dien tijd noch **Abu'labbas... ibn Altayyib** († **899**) als schrijver van een Boek over het hoogere Schaakspel (*Kitâb fil' shatrandsj el-aliyye*). *Aliyye* heet een meester van den eersten rang, een matador, waartoe dus ook Aboelabbas behoord heeft.

Al deze werken schijnen onherstelbaar verloren te zijn gegaan, maar gelukkig kunnen ons de volgende overwegingen ten opzichte van dat verlies troosten. De oosterlingen zijn bij uitnemendheid de slaven der overlevering, en vooral de Semieten (men denke slechts aan de Joden in ons midden) sterk konzervatief. Zoodoende putte elke opvolgende schrijver steeds uit de geschriften zijner voorgangers, koos er nietalleen het beste uit, maar schreef er groote stukken uit over. Daardoor geraakte bijv. Alçûlî zoo weinig in vergetelheid, dat Ibn Challikân (1211—82) meldt, hoe in zijn tijd, d. i. tegen het einde der **13**de eeuw van de beste schakers spreekwoordelijk gezegd werd: »hij is een tweede Alçûlî" 1). De oudste leerboeken behelsden voornamelijk eenige stereotype spelopeningen en problemen (eindspelen), waarvan de voornaamste nommers eeuwen lang overal gekopiëerd werden, zoodat

---

ook noch te spreken van een fabelachtig indiesch schaakwerk des konings Balhît, getiteld *Tarakdzjanka*, wat blijkbaar niets anders is dan een verminking van het woord *tsjatoeranga*.

1) Ibn Challikân noemt **Almâwardi** Soelies medespeler, die echter in tegenwoordigheid van den chalief Râdi door den laatstgenoemde geslagen werd (I, 97—98). Hij spreekt het eerst, hoewel natuurlijk uit oudere bronnen, van den verdichten indischen uitvinder Sissa ibn Dahir, die het spel als tijdverdrijf voor den (mythischen) koning Shihrâm zou hebben uitgedacht. Daarop volgt de legende der 18 miljoen miljarden graankorrels.

we inderdaad bij machte zijn ons een volkomen juist denkbeeld van de verloren schaakwerken te vormen. Ten einde de gelijksoortige stof niet te verstrooien, willen we hier bijeenvoegen, wat ons van de arabische schaaklitteratuur rest.

1). *Kitâb fil' shatrandsj* etc Boek over het Schaakspel, zijne stellingen en fijnheden, gedateerd 655 (= 1 Juli **1257**). 4to. Dit gewichtige handschrift, uit den bloeitijd van het middeneeuwsche schaakspel in Europa (1250—1450) bevindt zich in het Britsche Muzeüm te Londen (Codex 7515 Rich). Het putte uit oudere bronnen en is opgedragen aan den beroemden egyptischen sultan Saladijn († 1193), of althands aan één zijner naaste opvolgers. Als beroemde spelers worden genoemd: Aladlî, Abu Bekr (zie Alçûlî), Ladschlâdsch, en de overigens onbekende Alkunâf, Ibn Dandan en den soefi Omar, allen uit Bagdad, en uit later tijd Alarî (?). Tot de hoogste klasse (*aliyyat*) behooren de granden, die dikwijls lang geheel alleen staan; de tweede klasse bestaat uit hen, die van de tien spelen slechts twee of drie tegen de aliyyat winnen, en gemiddeld één pion zwakker zijn dan de hoofdklasse (de grootmeesters); aan de derde klasse kan de eerste een fers voorgeven, aan de vierde een paard, aan de vijfde een roch. Dit alles is in de gewone schaakwerld noch zoo. Dan volgen vijf overgeleverde spelopeningen (*tabiyyat*, opstellingen, slagorden) uit vroeger schrijvers en 127 eindspelen met de oplossingen. Hierop komen we later terug.

2). *Noezjet arbâbi-l'oekoel fil' shatrandsj almankûl* (het Genot des Verstands, in de beschrijving des Schaakspels), door Abû Zacharîa Yâhyâ Ibn Ibrahim **alhakîm**. Handschrift in de verzameling van Dr. John Lee (n° 146, later 76, beschreven door Bland 1852 p. 27). De schrijver fantazeert dat Aristoteles, Yâfet ibn Nûh, Sâm ben Nûh (Sem en Jafet!), koning Salomo, geschaakt hebben, ja zelfs Adam om afleiding te zoeken in zijn smart over den dood van Abel! Wat de klassen der spelers (*tabaqât*) betreft, tot de *aliyyak* (noch tegenwoordig in Perzië een uitgezochte titel voor lieden van hoogen rang) behoorden Rabrab, Dzjabir, Abûlnaîm, Aladlî en Alrâzî. Een uittreksel uit Aladlî beschrijft het »kwadraatschaak", namelijk het »bekende indische spel", en omtrend 70 stellingen heeten ontleend aan Adlî (*alrûmî*) en Soelî De »oogenschijnlijk zeer oude" codex is tegenwoordig evenmin te vinden als de volgende:

3). *Anmuzadsj alqatâl* etc. (Voorbeeld des Oorlogs, naar de overlevering der beste spelers), door **Ibn Abi Hadsjala** († 1375).

Handschrift bij Dr. John Lee (n° 147, nieuw 77, beschreven t. a. p.), gedateerd 850 = 1446. De schrijver citeert Harîrî, Alçafadi († 764 = 1362, hij was voortzetter van Ibn Challikâns werk), beweert dat er van de aliyyat nooit drie in één eeuw geleefd hebben, dat de tweede klas der spelers (mutaqâriba) pion b2, a2 of h2 zwakker is dan de hoogste, enz.

Het derde hoofdstuk behelst o. a. een uittreksel van acht bladzijden uit Alçûlî, de overige kapittels, acht in 't geheel naar 't getal der huizen op de rijen van 't schaakbord, een bloemlezing van problemen, schaakpoëzie, etc. »Als 't regent" is het de geschiktste tijd om te spelen; de vier temperamenten (der arabische geneeskunst, namelijk het koude, warme, vochtige en drooge) beandwoorden aan de vier schaakfiguren: koning, fers, elefant en roech; Hippokrates en Galenus hebben genezingen volbracht door middel van het schaakspel. De oude artsen schreven het dikwijls (en terecht) voor tegen zwaarmoedigheid of neerslachtigheid. *Ben-Oni* (kind der smart) noemde de semiet Reinganum noch in 1825 zijn schaakwerk.

4). *Mundzjih fi'lmi 'l shatrandsj* (de Raadgever des Schaakspelers), door Abu Muhammad ibn **Omar**, bezitten we alleen in de verkorte perzische vertaling van Muhammad ben Huzâm **Addaule**, voor den keizer Humâyoen van Delhi. Een handschrift van het jaar 1612 bevindt zich in het Britsche Muzeüm (Add. 16856 of pers. 151). In het twaalfde en laatste hoofdstuk behandelt de auteur het blindspel. Hij gewaagt van schakers, die vier of vijf partijen te gelijk gespeeld hebben zonder de borden te zien, gedurende het spel gedichten voordroegen, histories vertelden en zich met de omstanders onderhielden, ja heeft van een schaker gelezen, die tien partijen te gelijk op die wijze speelde en ze niet-alleen won, maar ook de fouten verbeterde, die zijne vrienden in de opgaaf van de zetten maakten. Als ooggetuige bericht Alçafadi, dat hij in Egypte een blinden soldaat, Alâ eddîn, als sterken schaker gekend heeft en dat in het jaar 1330 de Pers Nizâm zich in het blindspel onderscheidde tegen sjeich Amîn ed-din Soeleimân te Damask 1).

5). *Fi tefdhil esj-shatrendsj ala 'l-nerd* (over de voorkeur des

1) In 1266 speelde een Arabier (che avea nome Buzecca) te Florence tegen de drie sterkste schakers twee partijen blind, die hij won, en de derde voor 't bord, die onbeslist (tavola) bleef.

Schaakspels boven het Nerd), door Muhammed **Zoekaiker** van Damask, redenaar aan de groote moskee te Aleppo, is het laatste werk uit de oudarabische school, met problemen van Aladlî, Rabrab, etc. In het jaar 970 = 1562 had hij in de buurt van Tripolis in Syrië den blindspeler Joessoef Tsjelebi uit Konstantinopel gezien, en toen hij in het jaar 1567 zich daar zelf ophield, overwon op zijn eigen kamer sjeich Sjibâb ed-dîn Ahmad ibn Joessoef alle tegenstanders zonder de spellen te zien.

6). Het arabische werk van Omar voerde ons naar de Perzen terug, die op hun beurt de leerlingen der Arabieren geworden waren. Een groote perzische encyklopedie, *Nafâis ul foenoen* etc. (de Kostbaarheden der verschillende wetenschapstwijgen in de bruiden, d. i. uitgezochtste der bronnen), door Muh. ben Mahmoed **Alamulî** († 1353), put het schaakartikel vooral uit de arabische tradicie.

7). Een zelfstandig naamloos perziesch handschrift te Londen (Roy. As. Soc. **250**) heb ik toegeschreven aan Ala-eddîn uit Tabriz, aan het hof van den mongoolschen keizer Timoer (die in 1377 zijn zoon naar een schaakzet *schâhroech* zou hebben genoemd) onder den naam Alî *Alshatrandsji* (den schaakmeester) bekend. Ibn 'Arabsjâh († 1451) noemt in zijn leven van Timoer bovendien noch Muhammad ibn Akîl Alchîmî, en Zain uit Yazd, die evenwel minder sterk waren dan Alî, en zegt uitdrukkelijk dat deze een boek over het schaakspel, met stratagemen en problemen, gemaakt heeft. Hij kon twee partijen blindspelen. Het handschrift bevat 5 slagorden en 59 eindspelen, waaronder 6 op naam van Aladlî, 2 van Rabrab, 2 zelfs van den chalief Moetazim billah (die regeerde van 834—42 en den bijnaam *muthetammin*, zooveel als *octavianus*, de man van 8 kreeg, omdat dit getal in geheel zijn leven een rol speelde, waaruit later gemakkelijk het sprookje ontstond dat hij ook op het bord van 8 × 8 velden problemaas gemaakt heeft), enz. Vooral echter is het in den codex te doen om te bluffen op Alî, op wiens naam 21 problemen staan, en die op echten kwakzalverstoon in de hoogte gestoken wordt. De speeksellikker van den »Grooten Mogol" beweert dat de Hindoes veel te dom zijn om het schaakspel uitgedacht te hebben, dat integendeel de Griek Hermes (!) het uitvond, enz. En zoo voert ons de kringloop des levens weer naar Indië terug.

8). Tusschen 1600 en 1700 beschrijft Nîlakantha in het sanskriet de regels van het arabiesch-perzische schaakspel, dat hij zeer schoon als

het op de kracht van den geest (*boeddhibalam*) berustende, dus als geesteskrachtspel omschrijft. Zijn uitdrukking *durokhaça* (= perz. *duroka-shâh*) bewijst den terugkeer van het oude krijgsspel uit Perzië naar Indië 1). Ook de regels voor *caturangawinoda* (legertijdverdrijf) van Waidyanâtha Pâyagunda (18[de] eeuw) staan noch op dat standpunt 2).

Dat uitsluitend de Arabieren de verbreiders van het schaakspel naar Europa geweest zijn, blijkt overtuigend uit de volgende feiten, die hun uitgangspunt nemen in het (na 711) door hen veroverde **Spanje**.

De spaansche Arabier Yahyâ ibn Yahyâ, die zich naar Medina begaf om aldaar het onderwijs van den beroemden Mâlik te genieten, (zie p. 8), keerde na diens dood, dus na **795**, met kennis van het schaakspel naar zijn vaderland terug. Dit is de oudste datum voor Europa. Uit Frankrijk waren de Arabieren (slag van Poitiers, okt. 732) toen reeds lang weer teruggedreven, zoodat het schaakspel daar eerst veel later doordrong. Volgends een gelijktijdig bericht was de vezier Abu Dzjafar Ahmad **Ibn Alabbâs**, die in het jaar **1038** in de spaansche stad Almeria stierf, een hartstochtelijk schaker. Een beroemd vers van Ibn Allabbânah Aldânî: »In des noodlots hand zijn wij een schaakspel en vaak wordt de koning door den voetganger overwonnen," valt ongeveer in het jaar 485 = 1092 3).

Petrus Alfonsi (Mozes Sefardi) noemt tusschen 1106 en 1110 het schaken (scaccis ludere) onder de zeven deugden (*septem probitates*) eens kristelijken ridders op.

9). Een spaansche schaakcodex wordt voor koning Alfonso X van (*Era hispanica* 1289—1321 = A. D.) **1251—1283** te Sevilla voltooid: *Libro del Acedrex* (nu *axedrez*, *x* = *ch*, verbastering uit het arabische *alsjitrenj*). De schaakstukken heeten: *Rey* (koning), *alferza* (de fers, vezier), *alfil* (de elefant), *cavallo* (paard), *roque* (roch), *peon* (voetganger of voetsoldaat), het schaakgebod *xaque*, mat *mate*, het bord *tabla*, een partij *juego de*

1) Een analogie met dit verschijnsel biedt Portugal, dat oorspronkelijk aan het arabiesch spaansche schaakspel deelnam. — men denke aan den portugees Damiano in 1512 te Rome, — en daarom ook een *alfil* (later verduidelijkt in *delfim*, dolfijn, ital. *delfino*) op het bord had, maar dit stuk tegenwoordig *bispo* noemt, omdat de gezonken Portugeezen het spel als 't ware opnieuw van de Engelschen moesten leeren.

2) Twee kapittels over het schaakspel, van den geleerden reiziger Albîrûnî, in zijne Kronologie en in een werk over Indië van het jaar 1034, zijn noch niet toegankelijk.

3) „Die von Marrèkoshi (621 = 1224) erzählte Anekdote, wie gegen 1078 Ibn Ammâr mit Alphons VI zu politischen Zwecken spielt, mag dahin gestellt bleiben." G. 684.

partido [1]). De arabische oorsprong van het spaansche schaakspel is derhalve even onmiskenbaar, als het arabiesch karakter der woorden alkohol, almanak, algebra, alkoof, alchimie en honderd anderen. Vele problemen zijn bovendien dezelfde als de arabische van 1257, d. i. direkt *vertaald.*

In **Italië**, waar de Arabieren zich eveneens deden gelden, waarschuwt Petrus Damiani in een brief van **1061** paus Alexander II tegen de (opgekomen) passie voor het schaakspel (*ludus schachorum*). Leonardo Pisano, die de arabische cijferkunst bewerkte, schreef in 1202 *de duplicatione scacherii* (vgl. p. 10 v. boven).

Salimbene van Parma (1250—1300) bezigt het spreekwoord, »dat de koningin (*regina*) hem niet kan verdedigen als den koning schaak (*scacchum*) geboden wordt (II, 150)." Daar men in het niet-arabische Europa het veziersambt niet kende, noemde men het stuk naast den koning (*rex*) (verklarenderwijs) koningin. Het eigenlijke schaakstuk-zelf echter heette overal en altijd met een vreemden kunstterm *fers.*

1250—1300. Tijdvak waarin de Lombardiër **Jacob Cessoles**, van de orde der dominikanen, zijn beroemde schaaksymboliek (*liber de moribus hominum et officiis nobilium ac popularium super ludo scachorum*, d. i. het boek over de zeden der menschen en de plichten der edelen en geringen, naar aanleiding van het schaakspel) maakt. Hij verdicht omtrend den oorsprong van het spel, dat het te Babel werd uitgevonden door een wijsgeer Xerxes, bij de Grieken Philometer geheeten, om de zeden te verzachten van den tyran (!) Evilmeródach, zoon van koning Nebukadnezar. Naar dit sprookje werd later door anderen berekend, dat het schaakspel is uitgevonden in het jaar der werld 3635. Overigens zegt Cessoles zeer schoon: »De uitvinder van dit tijdverdrijf had zich geheel op het gebied van den geest verplaatst en dacht op deze wijze een spel uit, rijk aan afwisselende en ontelbare verwikkelingen, dat door den overvloed zijner kombinacies en de verscheidenheid der

---

1) De voornaamste der stukken (*los trebeios*), d. i. de officieren, noemt het handschrift *mayores:* el *Rey*, que es sennor de la hueste; el *Alfferza*, que es à semeiança del *Alfferez* (vezier); *Alffiles* (en Algaravia [Arabië]), en nuestro lenguaie como *Ellefantes*, in 't handschrift noch duidelijk met een dierenkop afgebeeld, que solien los Reyes levar, en las batallas; e en las otras dos casas cabo destas estan otros dos trebeios, que se semeian e llamanlos comunalmientra *Cavallos; Roques*... que son à semeianza de las azes de los Caballeros E en la segunda az estan les *Peones* (*menores*), die in-la casa postremera, dell otra parte del Acedrex... fuessen *Alfferzas* (*alfferzada*), que se pudiessen desponer bien como la primera (d. i. die even als de oorspronkelijke kunnen springen).

schijnbaar gelijke gevallen, zoowel als door de scherpzinnigheid der daarin voorkomende gevechten, beroemd werd."

Van Cessoles' land- en tijdgenoot **Nicholas de Saint-Nicholaï**, die (gedeeltelijk naar arabische bronnen) een groot schaakwerk samenstelde, bezitten we noch de volgende, doorgaands met goud en kleuren vercierde pergamenten handschriften:

10). *Protoplasti rubigine... Sequuntur capitula boni socii sociorum* (vandaar in de bibliografie **Bonus socius**): *et primo de partitis, scilicet scaccorum qui ad secundum tractum fiunt.* Te Florence (192 problemen).

11). *Prothoplausti rubigine... Idcirco ego N. de N. sociorum meorum precibus adquiescens.* Te Parijs (n° 10286, vroeger 7390, met 290 problemen).

12). *Tractatus partitorum Scacchorum, Tabellarum et Merellorum. Scriptus anno* **1454.** Te Florence (VI. B 1). 4to. De auteur dezer anonyme bewerking woonde in Bologna (*civis sum Bononiae ista qui collegi* 1).

13). *La conditions humaine... Et pour ce Je N. de N. desirrant encliner.* Parijzer fransch van vóor 1350. Te Wolfenbuttel (met 205 diagrammen).

14). *On dist es proverbes... jou Nicholes de Saint Nicholaï, clers.* Pikardiesch dialekt. Te Parijs (n° 1173, vroeger 7391, met 350 diagrammen 2).

15). *Le Gieu Des Eschies, Des Taules, Et des Merelles Par Nicholes de S. Nicholai* (A. D. 1300). *Chil dor traient premiers & uellent matter les rouges a deus traits ne plus ne mains, preng les ruges a deffendre car il ne le puent faire. Se chius ki trait* etc. 4to. 182 ff., met 290 schaakdiagrammen, tegenwoordig in 't bezit van A n d. F o u n t a i n e Esq., Norford Hall, Norfolk.

16). *Seignors un poi mentendez. Ki les gius de eches amez. E ieo vne partie*

---

1) Om zijn naam te weten geeft hij in zijn gedicht: *Ubicumque fueris ut scis gratiosus* vv. 19, 20 den raad: *Versum principiis sillabas tu nota Eorundem media littera remota*, maar men ziet volstrekt niet, wáar men die letter moet schrappen. De samenstelling van schaakspel, trictrac (ludus tabellarum) en molenspel (merellorum) is in de middeneeuwsche schaakwerken regel (vgl. A l a d l e f p. 10). De onvolledige uittreksels van onze codices (te Parijs Sorbonne 1426, fonds fr. 1999 anc. 7918, Montpellier 279, Brussel 10502, Add. 9351 te Londen, en elders) gaan we hier met stilzwijgen voorbij.

2) „Sachez, zegt de auteur in de voorrede (gemoderniseerd), sachez que ce jeu des échecs fut inventé au siége de Troie-la-grande, par un chevalier sage et hardi et par une dame qui était sa douce amie.. Lorsque cette cité fut détruite, le chevalier et la dame vinrent en Lombardie (!) et y rependirent le jeu des échecs; c'est ce qui fait que les Lombards sont les plus habile et les plus subtils joueurs d'échecs que l'on connaisse." De Grieken voor Troje tijdgenooten der Lombarden — dit proefje van middeneeuwsch anakronisme volstaat voor alle andere schaakfabeltjes.

vus dirrai (na 1270). Anglo-normandische codex, poëzie en proza, in het Britsch Muz. (*Cleopatra* B IX, 8vo, na 1588 het eigendom van Sir Robert Cotton, met 17 problemen en een rond schaakbord: *Tabula rotunda greci usi sunt*, etc.) Hij werd in een klooster van Abbotsbury vervaardigd; in een kronologische verhandeling van hetzelfde handschrift wordt gezegd (fol. 35): *Sed a Nativitate Domini jam elapsi sunt M.CC^{ti} anni et amplius*, en de sterrekundige berekeningen strekken zich uit over de periode 1273—1380.

17). *Icy comencent les Jeu Partiez des Eschez.* In het Britsch Muz. (*Ms. Reg.* 13 A XVIII, 4to, met 55 diagrammen.) Anglo-normandische uitbreiding (in 1842 verzen) van het voorgaande handschrift, dat o. m. a. ook de kroniek van Adam Monmouth van A. D. 1303—1343 bevat.

18). *Porter Manuscript* (temp. 32. Henry VI, circa 1450). Kl. 4to (met 40 diagrammen). Het oudste zuiver engelsche handschrift [1]).

19). *Die wisen zeynt vnd spreggint.* Nederrijnsche schaakcodex uit de 14de eeuw te Praag (met 31 problemen).

20.) *Libre dels jochs, partitis dels schachs en nombre de* 100. *ordenat e compost per me Francesch Vicent... de Valencia... e estamport per mans de Lope de Roca Alemany*... 1495. 4to. Dit oudste gedrukte schaakboek is sedert de bestorming van het klooster Montserrat bij Barcelona tijdens den spaanschen burgeroorlog in 1834 niet weer teruggevonden.

21). *Schachzabel.* 4to. (Circa 1522 gedrukt door Jacob Köbel te Oppenheim, met 7 problemen.)

22). *Sensvit Jeux Parties des Eschez... et est appellé ce Liure le ieu des princes et damoiselles.* 4to. (Circa 1530 gedrukt te Parijs door Denis Janot, met 21 problemen.)

23.) *Vom Schach.* 4to. Manuscript te Wolfenbuttel (add. 17. 30 Aug.), met 20 problemen, geschreven in een codex van het jaar 1614.

Deze letterkundige spiegel vertoont ons een beeld dier europeesche landen, waar in den bloeitijd der middeneeuwen het meest geschaakt werd. Met noch eenige bizondere datums, die hier onmiddelijk volgen, is het overzicht volledig.

---

1) Vgl. Geo. B. Fraser's Catalogue p. 17, V. De papieren codex, met mengelingen over visschen en jagen, in 't latijn, over de jacht etc. in 't engelsch, een kroniek van Engeland van 1066—1453 (= 32 Henry VI), begint den schaaktekst met de woorden: *The white me(n) drawe furst;* n° 2: *draw white aufen & sey chec.* De stukken heeten: *kyng, fers, aufen, knyght, roke, pawn;* een zet heet *draught* en mat *mate.*

Het oostersch keizerrijk: Anna Komnena († 1148), dochter van den byzantijnschen keizer Alexis Komnenus, die van **1081—1118** regeerde, verhaalt dat haar vader de staatszorgen meermalen door middel van het schaakspel (*zatríkion*) verdreef; dit spel was uit Assyrie (toen in de macht der Arabieren) afkomstig.

Duitschland: Tusschen **1100—1200** begint het schaakspel zich te vertoonen in de duitsch-latijnsche romantiek, het vroegst in den Ruodlieb (II, 142—49) en in de **Quirinalia** van Metellus in Tegernsee (I, 29). Overvloedige aanhalingen uit de ridderpoëzie der middeneeuwen 1) bewijzen dat de duitsche namen sedert 1200 luidden: *schachzabel*- (van tabula) spel, *könig*, *königin*, *alte* (oude), *riter*, *roch*, *vende* (*fendo*, vgl. ital. *fante*, anders *pedona*) *schâch* en *mat* (II, 164—70). De vele aanrakingen van Duitschland met Italië brachten stellig het spel zoo vroeg daarheen.

Frankrijk: Jordan Fantôme vergelijkt in een rijmkroniek, kort na **1174**, een werkeloos persoon bij den alfil op het schaakbord (rester comme un *aufin sur l'échiquier*). Dezelfde vergelijking komt 1206 voor in een geschiedenis der normandische hertogen (II, 160).

De engelsche geleerde **Alexander Neckam** (**1157—1217**) beschrijft (*de naturis rerum*, cap. 184: *De scaccis*), waarschijnlijk als leeraar aan de hoogeschool te Parijs, de schaakregels (I, 143, 147). Hij bericht, dat sommigen de uitvinding van het spel aan den griekschen Odysseus (Ulyxis) toeschreven. De stukken noemt hij: *rex*, *regina*, *alphicus* (dien hij als *senex*, grijsaart, oude omschrijft), *miles* (ridder), *rochus*, *pedes*, *pedites* (voetgangers).

Lodewijk IX. (de heilige) verbiedt in december **1254** het schaakspel (*scaccis*) in Frankrijk (I, 143—44).

Dr. **Joh. Gallensis** (uit Wales) past omstreeks **1260** aan de universiteit te Parijs de schaakzetten op het menschelijke leven toe. De stukken heeten: *rex*, *regina* (sive *domina*, quae dicitur *Ferze*), *alphinus* (»de gehoornde *alphini* zijn bisschoppen, die evenwel niet gelijk Mozes op goddelijk bevel, maar door koninklijke macht voor geld en goede woorden verheven worden"), *miles*, *rochus*, *pedinus*. »De werld gelijkt een bord

---

1) *Rolandslied* 12de eeuw, *Parzival* 1203—15; *Walther* 1200; *Herbort; Nithard* 1280; *Ulrich* 1236; *Renner* 1260—1309; *Rüdiger* 1290; *Otte; Wartburg*, einde 12de eeuw; *Spervogel; Heinrich* 1300; *Boner* 1330—40; *Schachlied*, 19de eeuw; citaten 1365, 1461; 1472, 1476, 1482, enz. (II, 164).

met witte en zwarte velden, op welke de menschen als schaakpoppen verschillende plaatsen innemen. Eerst haalt men de figuren uit een zak te voorschijn en zet ze op het bord; is het spel echter afgeloopen, dan wacht allen, ondanks verschillenden rang in het leven en in het spel, dezelfde plaats, en gelijk de koning daarbij wel onder in den buidel terecht kan komen, zoo kunnen ook de grooten der aarde ter helle, maar de armen ten hemel varen. Op het bord des levens speelt de duivel met den mensch en biedt hem schaak (*eschack*): wie zich dan niet spoedig bekeert, diens ziel wordt met *math* geroofd." Door deze zinspeling werd in het engelschaakspel het oorspronkelijke stuk (*aufyn*) een *bisschop*, door andere dergelijke vernuftspelingen de *auphin* in Frankrijk een *fol* (nar), later *fou*.

Pseudo-Ovidius (Rich. de Fournival) beschrijft in een gedicht *de Vetula* (c. 1250—1300) uitvoerig het schaakspel (ludus *scaccorum*, ludus Ulissis, ludus Trojana quem fecit in obsidione). Een fransche vertaling bewerkte Jean Lefevre, geboren circa 1315—20, en breidde de verzen over het spel (*les esches*) met *roy*, *fierge* (*roine*), *alphin* (*auphin*), *chevalier*, *roc*, *peon*, noch uit (II, 151—56). Zelfstandige fransche speelcodices (met schaakspel, molen en trictrac) werden vervaardigd sedert 1300.

Jean de Meung beweert in den *Roman de la Rose* (1280—5), dat Attalus (drie eeuwen vóor Kr.) het schaakspel uitvond. De auteur geeft daarbij als zijn bron den (circa 1156 geschreven) *Policraticus* op, waarin het schaakspel echter niet eens voorkomt! Van hetzelfde gehalte zijn al soortgelijke uitvindingspraatjes aangaande Mozes, Salomo, Thot, Hermes, Palamedes, Aleo (!); Lydus en Tyrrhenus, Schatranga (!), Uscoques (!!), etc. etc. etc.

Jacques Doublet, monnik in de abdij te St. Denis, vertelt in 1625 dat zich in het klooster een ivoren schaakspel bevond van den heil. Karel den Groote († 814), met arabische letters onder de groote stukken (sous les gros eschets), en dus uit het Oosten afkomstig. Hiertegen valt intebrengen: 1° dat Charlemagne het schaakspel nooit gekend heeft; het werd hem eerst veel later in ridderromans, even als door de Arabieren aan Hippokrates, Galenus, e. a. toegedicht; 2° dat de groote stukken van bedoeld spel geen arabische inschriften, maar wel koninginnen hebben, derhalve westersch en bovendien niet ouder (wel jonger!) dan de elfde eeuw kunnen zijn; 3° dat het eenige stuk met oude arabische karakters (»*uit de fabriek Jozefs albâhili*") volstrekt geen

schaakfiguur, maar een noch onverklaard indiesch snijwerk is (I. pp. 32—37 1)).

Engeland: Het schaakspel (*chesse*) komt in Engeland in het begin der 13[de] eeuw (vgl. Neckam en Gallensis).

Chaucer spreekt omstreeks 1340 van den *fers* (anders *queen*), den *paune*, enz. Het schaakbord noemt hij *checker*, het slot der partij *checke and mate*. Caxton kent 1480 noch de uitdrukking *fers*.

Alexander v. Hales breidt 1429 het schaakartikel van Gallensis uit; schaak en mat luiden *schaeck* en *schaeckmate* en herinneren aan de engelsche uitspraak (vgl. p. 19 v. o.).

Nederland: De romantiek der 13[de] eeuw toont bekendheid met het schaakspel (*scaec*). De stukken heetten (duitsch): *coninc*, *coninginne*, *oude* (later, vert. van Cessoles 1403, *raet*, waarvan noch het tegenwoordige *raadsheer*), *ridder*, *roc* en *vende* 2)).

Ysland: Snorre Sturlasson vertelt, (omstreeks **1210—40**) in zijn ysl. *Heimskringlasaga* de oudste deensche schaakanekdote (I, 28). Het woord *skaktafl* wijst op duitsche overlevering, misschien ook *riddara;* maar de eerst veel later bekend geworden uitdrukkingen *skakmann* (= schaakmannen, schaakfiguren, engelsch *chess-men*), *biskup*, *hrok* (eng. *rook*, uitspr. roek), *ped* (eng. *pawn*: oudfransch *paon*), moeten uit het engelsche schaakspel overgenomen zijn (II, 175—79. Vgl. mijne verhandeling *Skak paa Island*, 1874).

Omtrend de overige landen van Europa zijn geen historische schaakberichten. Een **zweedsche** vertaling van het werk van Cessoles, gedateerd 1476 en naar duitsche bronnen vervaardigd, werd evenmin gedrukt als een **tsjechische** in de keiz. boekerij te Weenen. In elk geval echter was het schaakspel in Boheme en in het hooge Noorden bekend. Het oudste **russische** schaakboek, een bericht over het schaakspel in Tsjina, is eerst van het jaar **1775**. Daaruit blijkt dat de Russen hun stukken *koning*, *fers*, *elefant*, *paard*, *schip* en *voetganger*, het spel-zelf *schaakmatspel* noemden. De afwezigheid der westersch-europeesche *koningin*, de aanwe-

---

1) Mijn opmerking (t. a. p. pag. 35) dat de naam van den maker tot een ouden adelstam behoorde, waar de Arabieren zich stellig gaarne na noemden, was een dwaling. Ibn Challikân (II, 518 van Slane's vertaling) heeft een uitweiding, waarin hij met allerlei anekdoten bewijst dat de stam *Bahilah* bij de echte (woestijn-) Arabieren zeer weinig in aanzien was en het als een schande werd beschouwd daartoe te behooren.

2) *Floris* 1240—45; *Ferguut* 1220—50; *Lancelot; Walewein* 1350, etc. Vgl. mijne monografie: *Het Schaakspel in Nederland*, I.

zigheid van *fers* en *elefant* bewijzen dat de moskovieten het spel onmiddelijk uit Azië en niet over Europa verkregen hebben, en dat het er zóo zou behooren uittezien:



Maar wat beteekent dat *schip* in plaats van den *wagen?* We hebben gezien dat het onbegrepen perzische woord *roekh* 1) als *roka* weer naar

---

1) Dat de Perzen onder het, ook in de zeer gewone beteekenis van held, wang en fabelachtigen vogel, etymologiesch noch onverklaarde woord *roech* (bij de Arabieren *roechch*, om het meervoud *richachat*, *richâch*, ons *ch* in *lachen*), in het schaakspel werkelijk wagen verstonden, blijkt uit den samenhang der overlevering. Vullers citeert (Perziesch woordenboek, *shatrang* p. 410) uit een perzischen lekcikograaf ook den naam *arâbak* = wagen voor *roech*. Een oud hebreeuwsch gedicht (bij mij I, 180, 199) heeft eveneens den wagen. Zoo ook een stel oude ivoren schaakstukken in Parijs. De herinneringen aan de oude epische rol des wagenkampvechters straalt noch door in een indische schaakvertelling, uit den tijd na de muhammedaansche verovering. Een koning krijgt van een wijze vrouw tot taak, haar dochter driemaal in het spel te overwinnen. Hij vraagt daarop, wat ze samen zullen spelen? Zij antwoordt: „Wij willen niet als de anderen allerlei hazardspel (waarvan de opsomming ook het dobbelschaakspel *caturanga* vermeldt), maar het spel des geestes, buddhidyûta, spelen." De koning stemt toe, het bord wordt gehaald en de stukken der twee partijen opgezet: koning, vezier, elefanten, paarden, voorvechters (voorlooper, *agresara*, vertaling van *mubâriz*, campeador, verklaring van *roech*) en voetvolk. (Op een andere plaats van denzelfden tekst geeft de vermomde koning zich voor een door het *caturanga* geruïneerden speler uit, die zelfs zijn vrouw verspeeld had.) Hierop past een noch niet aangehaalde plaats over indische schaakfiguren bij de Barros, *Asia* (ed. Lissabon 1778, vol. IV p. 412). Toen in 1509 de Portugeezen onder Diego Lopez voor het eerst op Malakka kwamen, wilde een Javaan hem vermoorden en kwam juist op het schip terwijl Diego schaakte (*enxadrez*). Om hem bezig te houden begon de Javaan een gesprek met hem over het eigenaardige der maleische figuren en zetten (die echter niet nader verklaard worden). Hierdoor krijgt de auteur gelegenheid een uitweiding over de uitvinding van het schaakspel intelasschen. Zijn bron was een perzische *Tarîkh*, dien hij vertaald had (niet gedrukt, maar als handschrift noch in Lissabon). In Perzië heerschte de rechtvaardige *Nuxirauhon* (Nushirwân), dezen bracht de wijsgeer *Acuz Farlu* (onverklaarbaar) het schaakspel, niet met zooveel figuren als „wij hebben," maar naar het getal der inheemsche *magistrados*, daar het spel een politieke beteekenis heeft. „In eenige elpenbeenen stukken, die wij uit Indië hadden, is de *koning* op een elefant, en de *roque* te paard (= voorvechter) en ieder afzonderlijk stuk met de onderscheiding van het ambt dat zij bekleeden. Van de Perzen kwam het spel tot de Arabieren, die er zooveel van houden en er zooveel talent voor hebben, dat zij onderweg zonder stukken uit het geheugen spelen, als of zij het bord (*tavoliero*) voor zich hadden."

Indië is teruggekeerd (zie bov. p. 15), en nu heeft dit woord, dat anders *licht*, *holte* beteekent, in twee oorspronkelijke sanskrietwoordenboeken de beteekenis van *boot* (anders *nauka*, duitsch *nachen*, ons kaan). *Nauka* komt in een indische basterdsoort van het legerspel (op Ceylon) inderdaad voor. Ook op Java. Men zou dus kunnen vermoeden dat de eilanders den strijdwagen opzettelijk met het voor hen in den oorlog bruikbaarder schip verruild hebben; doch hier staat tegenover dat (evenals de Dzjapanners, Tsjineezen, Siameezen en Birmanen) ook de Maleiers op Sumátra en Bornéo noch altijd den wagen in hun spel hebben. Bij sommigen verdrong het arabische *kameel* den indischen *elefant* naar den hoek van het bord, waardoor de onverstaanbaar geworden basterdterm voor den *wagen* geheel verdween. Men heeft derhalve ook in Azië gedaan wat we in Europa zagen gebeuren. Omdat men hier niet meer begreep wat een *fers*, een *alfil*, of een *roch* eigenlijk te beduiden had, maakte men, vooral ook naar aanleiding der gebruikelijkste schaakstukken, van den eerste een *koningin*, van den tweede een *bisschop* (cornu), *hofnar*, een *oude* (een *raadsheer*), van den laatste een monstervogel, een berzerker, etc. 1). De apostelen van het schaakspel bij de Russen zijn derhalve waarschijnlijk de Mongolen geweest, die sedert 1224 oostelijk Europa derdehalve eeuw overheerscht hebben. De Mongolen waren boeddhisten (in alle boeddhistische landen wordt geschaakt), brachten boeddhistische vertellingen en sprookjes, den tsjineeschen houtsneedruk enz. naar Middeneuropa, en dus ook wel het bij uitnemendheid boeddhistische vreedzame oorlogspel bij de onderworpen Russen.

---

1) Voor kenners, anderen mogen het overslaan, plaats ik hier de oudste europeesche beschrijving van schaakstukken (Alfonso, *Libro del Acedrex*). Wanneer men fraaie stukken (*meior e mas complidamientre*) wil hebben: El *Rey* deve estar en su siella, con su corona, en la cabeza, e la espada en la mano, assi como si iudgasse ò mandase facer iusticia.

El *Alferza* deve ser fecha à manera del *Alferez mayor* (grootvezier) *del Rey*, que lieva la senna de las senuales del Rey, quando au à entrar en las batallas.

Los *Alfiles* an a seer fechos à manera de *elefantas* e *castiellos* encima dellos llenos de omnes armados como si quisiesen lidiar.

Los *Cavallos* an a seer fechos à manera de *caballeros armados*, assi como cabdiellos, que son puestos por mandado del Rey por acabdellar las azes.

Los *Roques* deben ser fechos assi como azes de *Cavalleros armados*, que estan much espessas teniendose unos à otros (vgl. de noot p. 22, reg. 8 v. b. en reg. 4 v. o.).

Los *Pedones* an a seer fechos à manera del *pueblo menudo*, que estan *armados*, e guisados, quando quier lidiar. Men kan echter de stukken voor het gebruik, zooals ook gemeenlijk in Spanje, eenvoudiger en goedkooper maken (*mas ligeramientre e mas sin costa*).

Bij de duitsche stammen was het woord *vende* (*fendo*) voor den soldaat, infanterist of voetknecht (*pedo*, *pedona*, *peon*, *paon*, *poun*, *pawn*, *piešjka*, tsjineesch *ping*, enz.) het minst verstaanbaar, en dientengevolge werd hij verdrongen door den landman (bij Cessoles op **h2** en **h7**) of *boer* (*bauer*, deenschen zweedsch *bonde*), een benaming die veel minder met oorsprong en geest van het spel overeenkomt dan het moderne *pion*.

Voegen we bij dit historiesch overzicht noch een streng litterarischen terugblik, vragen we naar de oudste datums der zelfstandige schaakwerken bij de verschillende volken, dan luidt het andwoord der wetenschap: Arabië c. 850, de Perzen vertaalden uit het arabiesch, Spanje c. 1250, Italië, Frankrijk, Engeland en Duitschland bewerkten omstreeks 1270—1300 het werk des Lombardiërs Nicolas de St. Nicolaï. Dan komen voor het nieuwe schaakspel, kort na de uitvinding van de typografie, in aanmerking: Spanje 1497, Italië 1512, Frankrijk 1560, Engeland 1562, Duitschland 1606, Portugal 1647 (niet gedrukt), Denemarken 1773, Zweden 1774, Holland 1786, Polen 1810, Rusland 1824, Hongarije 1856, (slaviesch-) Boheme 1875.

Er bestaan derhalve geen grieksche, keltische en yslandsche boeken over het schaakspel. Buiten Europa verscheen het eerste werk (een engelsche nadruk) in de Vereenigde Staten van N. Amerika in 1802, een portugeesche handleiding te Rio Janeiro in 1850, een bengaalsch schaakboek te Calcutta in 1856, en de opgaaf van een schaakwedstrijd tusschen Melbourne en Adelaïde (Australië) 1868. Het schaakspel heeft zijn reis rondom de aarde volbracht.

III.

HET OUDE (ARABISCHE) SCHAAKSPEL.

Roch.	Paard.	Alfil.	Fers.	Koning.	Alfil.	Paard.	Roch.
Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.
Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.	Pion.
Roch.	Paard.	Alfil.	Fers.	Koning.	Alfil.	Paard.	Roch.

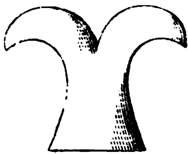
We weten nu dat het oorspronkelijk indische oorlogspel, ***caturanga***, naar welk woord alle aziatische volken (met inbegrip van het in de middeneeuwen arabische Spanje en Portugal) het spel genoemd hebben (II,

136), met zijn perzischen koning, *Sjâh*, naar wien het spel overal elders in Europa zijn naam ontving, vol geestdrift door de juist toen tot hun volle kracht ontwaakte Arabieren werd ontvangen en beoefend. Van hen zijn de eerste boeken over het schaakspel (*Kitâb alsjatrandzj*) afkomstig, en al zijn die werken uit de negende en tiende eeuw ook verloren gegaan, later auteurs hebben er uit geput en ons zoo het wezendlijke van hun inhoud overgeleverd. De (geweven) schaakborden der Arabieren hadden, zooals noch tegenwoordig de indische schaakdoeken, ter onderscheiding van de 64 velden alleen lijnen, géen afwisselende kleuren, die eerst, als uitstekend hulpmiddel bij het spelen, in de 13de eeuw op de europeesche schaakborden werden ingevoerd De stukken-zelf hadden, daar de Islâm het maken van »beelden" ten strengste verbood, willekeurige formen, die echter spoedig (even als bij onze goedkoope houten en beenen schaakspellen) zekere tradicioneele vastheid kregen.

In de geteekende diagrammen (schaakborden) der leerboeken werden gewoonlijk alleen de namen der stukken met verschillend gekleurde inkt geschreven. Deze primitieve methode zullen we niet nabootsen, maar de volgende typen voor het oude schaakspel gebruiken:

koning, *fers*, *alfil*, *paard*, *roch*, *pion*.

De keus voor een zinnebeeld des eersten ministers (vezier, fers) kon niet moeielijk vallen: een turban met de muhammedaansche halve maan en een pluim lag, naast de koninklijke kroon, voor de hand; de elefant (alfil) verklaart zichzelf, evenzoo het paard. De figuur van den roch was gedurende de middeneeuwen, niet slechts in het schaakspel maar ook in de adelijke wapens, alleenheerschend 1). Latijnsche schaakdichters spraken daarom van den tweehoofdigen roch (*rochus bifrons*, *biceps*). Het embleem is derhalve niet willekeurig bedacht, maar aan de kostbare pergamenten schaakhandschriften der middeneeuwen en de heraldiek ontleend. Thands zetten we de stukken op het geschakeerde (door zwarte en witte ruiten afgewisselde) bord, en onderzoeken vervolgends hoe oudtijds daarmee gespeeld werd.



1) Bewezen in mijne monografie: *Der Roch. Zur wissenschaftlichen Entscheidung einer heraldischen Streitfrage*. Berlin, 1873. 8vo.

Om dit met vrucht te kunnen doen, dient er echter een eenvoudige maar volstrekt onmisbare oefening voorafgegaan, namelijk: vlug en zonder fout de **64** velden van het schaakbord te leeren lezen. Die oefening is voor het schaakspel zóo noodzakelijk als het notenlezen voor de muziek. Zij is bovendien niet moeielijk. Doch hoe gemakkelijk zij ook schijne, we kunnen den lezer niet dringend genoeg op het hart drukken, géen stap verder te gaan vóór hij er volmaakt mee gereed is.



De inspanning van hoogstens eenige uren wordt ruimschoots beloond door de goede gevolgen — jaren lang.

a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h

Vooreerst alzoo willen we de acht opstijgende velden (linies) onderscheiden en wel door het eenvoudige middel van 8 letters: **a, b, c, d, e, f, g, h.** Daar elke linie zoodoende dezelfde letter krijgt, dekken we met behulp van ons achttal al de 64 velden. De lezer gelieve zijn schaakbord vóór zich te plaatsen, in dier voege dat hij een wit hoekveld aan de rechterhand heeft, en geen vakancie te nemen voordat hij met het oog, d. w. z. zonder behulp der vingers, zonder de minste vergissing aan elke linie haar juiste letter kan geven. Als hij dit overluid wil doen, zal hij des te sneller en des te beter slagen. Is hij daarmee gereed, dan plaatse hij zich aan den overkant van het bord, waardoor hij de **a**-linie, die hij eerst aan de linker-

hand had, nu aan de rechterhand heeft, om vandaar uit, met behoud alzoo van de oorspronkelijke opvolging der letters (eerst dus **a** tot **h** van links naar rechts, dan **a** tot **h** van rechts naar links), zich hetzelfde overzicht en met dezelfde zekerheid eigentemaken.

8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1

Is deze eerste zekerheid verworven, dan ontstaat de vraag, hoe de letters a, b, c, d, e, f, g, h, want zij komen naast elkander (in de rijen) achtmaal voor, op de beste (eenvoudigste en tegelijk duidelijkste) wijs van elkander onderscheiden kunnen worden. Daartoe bieden zich als natuurlijkst hulpmiddel onze even algemeen bekende indiesch-arabische cijfers **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8** aan. Enkel letters (zooals men reeds c. 1300 deed, a—h en k—q), of enkel nommers, zooals in barbaarsche leerboeken door en voor stumpers geschiedt, sticht verwarring in onze voorstelling. Daarom vereenigen we beiden en verzoeken den lezer de voorgaande oefening met de letters op de linies juist zoo te herhalen met de nommers op de rijen. Is hij ook daarmee gereed, dan kunnen we beide vereenigen (zie p. 29), en de **normale notacie** van het schaakbord is gereed (de zwarte letters staan op zwarte velden). Wie er vluchtig overheenloopt zal weinig genoegen van het schaakspel beleven en het er nooit ver in brengen. Wie dezen vasten grond dadelijk, éénsvooral, legt, hij zal er zijn leven lang verstandelijk genot aan te danken hebben. De lezer herhale de twee eerste oefeningen ook hier, vóór en achter het bord, zoodat hij eerst voor a1 tot h1 en vervolgends voor a8 tot h8 komt te zitten, en geve het niet op, zoolang hij zich noch één keer vergist. Want zonder vaste bordkennis geen gezonde spelkennis! Intusschen zal ik even mijne handen in onschuld wasschen.

Als de heeren nu gereed zijn, gaan we **schaken**! Dat wil zeggen: we gaan tegen elkander oorlog voeren; maar een zuiveren verstandsoorlog, een geestelijk duël, dat ten doel heeft, door middel van het

goed verzetten van onze schaakstukken op de 64 velden van

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

het schaakbord, den koning der tegenpartij machteloos te maken. De tegenpartij tracht dat niet-alleen te beletten, maar legt het van zijn kant evenzeer op de nederlaag van onzen koning toe. Daarin bestaat het sjach- of koningsspel, dát is, in éen woord, schaken. »Gut, hoe kinderachtig.” Zoo moppert de jufvrouw van hiernaast, die gelukkig heèngaat. Uw koning, mijn waarde lezer, namelijk dat houten poppetje op e1, kan mij inderdaad niets hoegenaamd schelen. We gaan niet, zooals kinderen om een knikker of een noot, om dat figuurtje spelen (oorlogen). Maar die houten koning is de zichtbare uitdrukking van een onzichtbare kracht; die koning is omringd door noch andere onzichtbare krachten, even zichtbaar uitgedrukt of vertegenwoordigd door de overige stukken waar over gij beschikt. De leider van deze som van krachten, aan die uwer tegenpartij volmaakt gelijk, zijt gij-zelf, is uw verstand, uw fantazie, uw voorstellingsvermogen. Ik tracht dus (niet een figuurtje te winnen, maar) uw verstand te verslaan met het mijne, levendiger verbeelding te hebben

dan gij, geestelijk scherper te zien dan gij, d. i. u een opene, eerlijk ridderlijke, geestopscherpende nederlaag toetebrengen, door middel v het gevangennemen of **matzetten van uw koning**. Dat is derhal niet »kinderachtig;" geen verloren tijd, maar een rein en aristokratie genot. Dat behoeft geen geldelijk gewin tot prikkel, want de innerlij voldoening is méer dan geld. Dat is zóozeer de schoonste aller ontspa ningen, dat alle knepen en streken, oneerlijke praktijken, uitvluchte voorwendsels, volstrekt in strijd zijn met den geest van het schaaksp

— Jawel, de jufvrouw van hiernaast krijgt voortaan belet. — D stukken op het bord zijn derhalve de voertuigen van geestelijke krac ten, en die krachten hebben elk voor zich hun **loop** of **beweging**. O dat deze beweging bij de onderscheidene stukken verschilt, niet ée vormig is zooals bijv. in dam- of molenspel, dáarom is het schaken h kombinaciespel bij uitnemendheid.

De lezer neme het schaakbord vóor zich en plaatse alléen den witte **koning** op het veld **el**. Deze gaat naar **alle velden** die het zijne onmid delijk begrenzen. In dit geval, zooals altijd bij een randveld kan hij zich derhalve naar de vijf velden **fl**, **f2**, **e2**, **d2** of **dl** begeve Plaatsen we hem dus éen ruit verder op het bord, bijvoorbeeld op **e2** dan vergroot zich het gebied dat door hem beheerscht wordt, want h is dan door de acht velden **fl**, **f2**, **f3**, **e3**, **d3**, **d2**, **dl** en **el** begrens Een grooter getal is voor den koning nooit mooglijk. Zijn kleinste g bied daarentegen zijn de vier hoekruiten van het bord (al, hl, h8, a8) want vandaar zijn maar drie velden voor hem bereikbaar. En hie moeten we reeds dadelijk eenige opmerkingen meedeelen, die de leze éens vooral in 't geheugen dient te prenten, want zij betreffen alle schaak stukken zonder onderscheid.

1) De schaakstukken kunnen nooit naar een veld gaan dat reeds doo een ander stuk van eigen kleur bezet is.

2) Staat er echter een stuk der tegenpartij op eenig bereikbaa veld, dan staat dat stuk schaak [1]) en het kan dientengevolge geno men of geslagen worden; dat is: men neemt het geslagen stuk van het bord en zet het slaande stuk daarvoor in de plaats.

3) Hoe vrijer een stuk staat, destemeer terrein heeft het beschikbaar en destesterker is het dus.

---

1) Daar wij in onze taal ook een woord schaken hebben dat ontvoeren, rooven beteekent, is de speelterm vooral in 't Hollandsch zeer toepasselijk.

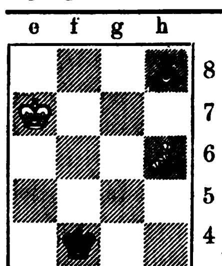
Nemen we nu de **pionnen**. Deze **gaan** altijd **maar** éen veld **recht vooruit**, dus van **a2** naar **a3**, **a4**, **a5** en zoo vervolgends, van **b2** naar **b3**, **b4**, **b5**, enz. Zij **slaan** echter, en daarin onderscheiden zij zich van de officieren (of stukken, figuren, zooals men tegenover de pionnen de rest noemt), **schuin naar voren**, alzoo van **a2** naar **b3**, van **b2** naar **a3** of **c3**, van **c2** naar **b3** of **d3**, of van **f4** naar **e5** of **g5**, en gaan van die velden dan weer rechtvooruit. Was er dus een zwarte pion naar **f2** gewandeld, dan stond onze koning op **e1** schaak; maar deze zou den aanvaller kunnen slaan, d. i. den pion op f2 daardoor kunnen wechnemen, dat hij zelf naar f2 ging. Zulk schaakbieden aan den koning moet gezegd worden; in ons geval alzoo zou Zwart (d. i. de speler die het zwarte spel heeft), toen hij den pion van f3 naar f2 schoof daarbij moeten zeggen: schaak! Want de koning, wiens verovering doel van het spel is, mag nooit in schaak blijven staan: hij moet óf het aanvallende stuk slaan, óf, wanneer men dit niet kan of wil, een stuk tusschen zich en den aanvaller plaatsen, d. i. zich dekken, óf een ander veld opzoeken. Kan hij niets van dat alles, dan is hij verloren of mat en daarmee het spel afgeloopen.

Het spel kan echter ook vroeger verloren gaan. De koning kan namelijk zoo ingesloten raken dat hij noch schaak staat, noch zichzelf of een ander stuk meer verroeren kan zonder zich aan schaak bloot te stellen. Deze toestand (pozicie) heet niet mat maar pat (van pactum ital. patto, verdrag); de patstaande partij was eertijds insgelijks verloren. Eindelijk kan de koning noch van al zijn stukken en pionnen beroofd worden; ook zulk een geheel beroofde koning (roi dépouillé) had dikwijls het spel verloren.

Naast den koning staat zijn minister, de **fers** of vezier, — in Europa, waar men geen oostersche vezieren had, koningin genoemd. Deze fers **gaat**, zooals de pion **slaat**, d. i. éen veld **schuin**, alzoo van **d1** naar **c2** of **e2**, of van **d8** naar **c7** of **e7**. Doch hij heeft dit met alle andere officiers gemeen, dat hij zoowel **achter-** als **vooruit** kan gaan. Alléen de pion gaat nooit achteruit. Doch wat moet dan gebeuren met de pionnen die eindelijk op het achtste of laatste veld aanlanden? Een witte pion toch op **a8** of een zwarte op **a1** kan niet verder, heeft als pion geheel afgedaan.

Deze zwarigheid heeft men van den oudsten tijd af daardoor opgelost, dat men zulke geavanceerde (damhalende) pionnen in staat stelde van het laatste veld uit weer in het spel terugtekeeren. Ze wer-

den namelijk allen zonder onderscheid veranderd in een fers. Deze ging toch ook altijd maar één veld, doch zoowel achter- als voorwaarts. De regel der ferswording der pionnen op het laatste veld behield ze dus niet alleen op een zeer racioneele wijze in het spel, maar verhoogde er tevens de verscheidenheid door. Een pion alzoo, die van **a7** naar **a8** (of in 't algemeen van **7** naar **8** of van **2** naar **1** gaat), wordt op datzelfde oogenblik een fers en werkt terstond als zoodanig mee in het spel (vgl. p. 8).

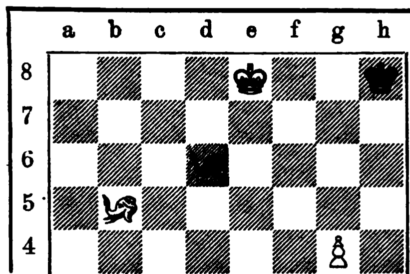


Ter verpoozing spelen we thands een arabiesch eindspel uit het handschrift van het jaar 1257. De lezer plaatse beide koningen met hun fers volgends de aanwijzing van het diagram op het bord. Oogenschijnlijk kan nu niemant de partij meer winnen. En toch is Zwart verloren indien Wit goed speelt. Bij de opgaaf van dit en alle volgende spellen drukken we de namen der officieren alleen door hun beginletters (inicialen), de pionnen alleen door hun velden, de zet door een dwarsstreep, het slaan door een plusteeken (staand kruis), het schaakbieden aan den koning door een uitroepteeken uit. Fh5—g6! beteekent derhalve dat de fers van h5 naar g6 gaat en dientengevolge den vijandigen koning aanvalt of schaakbiedt. Wit, die altijd het spel begint, gaat met zijn koning naar **f6**, blijkbaar met het doel om den op **h8** ingesloten fers te vangen en daardoor de tegenpartij van alle stukken te berooven en het spel te winnen. Zwart kan niets anders doen dan zoo dicht mooglijk in de buurt blijven en naar **g4** te gaan, om zoo mooglijk van zijn kant den witten fers te vangen. De koningen toch moeten altijd minstens een veld van elkander verwijderd blijven, want de eene koning kan den anderen niet aanvallen zonder ook zichzelf schaaktezetten, wat natuurlijk ongeoorloofd is. Daarom gaat Wit nu verder naar **g6** en snijdt daardoor voor den zwarten koning het veld **h5** af. Den laatsten rest dus niets dan naar **h4** te gaan. Hier echter krijgt hij den volgenden zet op **g5** schaak van den fers en keert daarom weer naar **g4** terug. De fers begeeft zich nu op **f6** en de afgesneden (geïzoleerde) fers op **h8** is reddeloos. De witte koning kan den verwaten minister aanvallen en vervolgends slaan. Naar de wijze der schaaknotacie uitgedrukt heet dit spel:

Wit.	Zwart.	Wit.	Zwart
1. Ke7—f6	Kf4—g4*)	6. Kg6—f7*	Ke5—f5
2. Kf6—g6	Kg4—h4	7. Kf7—g8	Kf5—e6
3. Fh6—g5!	Kh4—g4	8. Fe7—f8	Onverschillig.
4. Fg5—f6	Kg4—f4	9. Kg8+h8 en Wit wint.	
5. Ff6—e7	Kf4—e5		

De ferzen blijven altijd op hun kleur, kunnen ieder 32 velden bereiken, en (tenzij ze, tengevolge van de ferswording der pionnen, van één kleur zijn) elkaar nooit slaan.

Thands ligt de **Elefant**, dien we in het schaakspel met een kunstterm **Alfil** noemen, aan de beurt. Hij gaat als de fers, naar één veld in dezelfde richting verder, dus van **c1** naar **a3**, **c5**, **a7**, of **e3**, **g5**, **e7**, of van **f1** naar **d3**, **f5**, **d7**, **b5**, of van **c8** naar **e6**, **g4**, **e2**, **c4**, **a2**. Met de tusschenliggende velden heeft de alfil daarbij niets te maken; onverschillig of er al dan niet een stuk van vriend of vijand staat, hij gaat er overheen. Elke alfil kan derhalve (buiten zijn standveld) maar zeven velden bereiken: **Ac1** gaat naar a3, e3, g1, c5, g5, a7 en e7; **Af1** naar h3, d3, b1, f5, b5, h7, e7; **Ac8** naar a6, e6, g8, c4, g4, e2, a2; **Af8** naar h6, d6, b8, f4, b4, h2, d2; d. i. met eigen standplaats meegerekend kan een alfil acht velden bereiken. Zij gaan over **1**, **3**, **5** en **7**, of over **8**, **6**, **4** en **2**, zoodat de alfilen van wit altijd oneven, die van zwart altijd even getallen bezetten. Zij slaan elkander daardoor evenmin als de (oorspronkelijke) ferzen en behouden evenzeer altijd hun kleur. Teneinde ons in het gebruiken van dit stuk aanvankelijk een weinig te oefenen, nemen we weer een voorbeeld uit ons oudste arabische handschrift.



Het spel wordt volgends het diagram opgezet; voor den wijzen elefant gebruike men den wijzen »raadsheer.” Wit heeft maar één pion meer dan Zwart, en toch zal het hem gelukken den koning der tegenpartij mattezetten, wat we door een †, het gewone teeken voor gestorven, uitdrukken. Hij speelt namelijk als volgt:

*) Een sterretje duidt aan, dat de gedane zet de beste is.

Wit	Zwart.
1. Ke8—f7	Kh8—h7

Kh8 tracht te ontsnappen, maar te vergeefs.

2. g4—g5 Ad6—f4

De pion houdt den zwarten koning gevangen; de zwarte alfil kan niets uitrichten.

3. Ab5—d7 Af4—d6

Wit doet een voorbereidingszet.

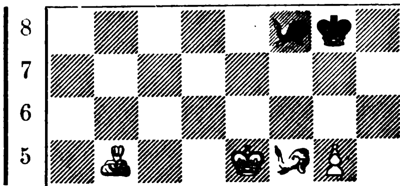
4. Ad7—f5! Kh7—h8

De zwarte koning moet nu weer naar h8.

5. g5—g6 Ad6 springt.

6. g6—g7†

De pion valt Kh8 opnieuw aan. Gaat deze naar g8, dan komt hij in 't schaak van den witten koning; wijkt hij naar h7, dan treft hem een alfil, zoodat we hier een zuivere matstelling voor ons hebben.



Had evenwel de zwarte koning oorspronkelijk reeds op **g8** gestaan, dan zou niemant hem kwaad kunnen doen, daar alfil noch pion hem daar schaak konden bieden. Wit zou dan, zooals in het diagram, ten minste noch een fers van noode hebben gehad en dan zóo kunnen winnen:

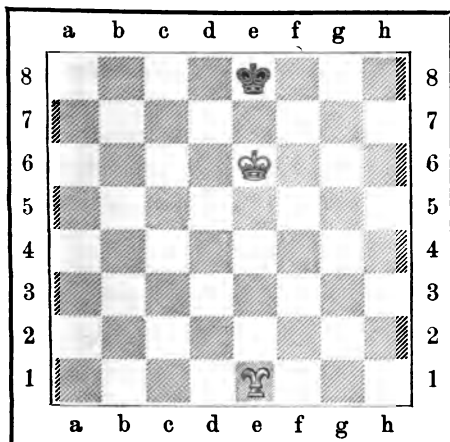
Wit.	Zwart.
1. Kf5—f6	Af8—d6
2. Fb5—c6	Kg8-f8
3. Fc6—d7	A springt.
4. g5—g6	»
5. g6—g7!	Kf8—g8
6. Fd7—e8	A springt.
7. Fe8—f7†	

Of bij verkorting van notacie:

1. Kf6	Ad6
2. Fc6	Kf8
3. Fd7	A—
4. g6	A—
5. g7!	Kg8
6. Fe8	A—
7. Ff7†	

Hier bevelen we den liefhebbers een fijne cigaar aan, ten einde na eenige verpoozing en herhaling van het gelezene, of liever eerst morgen, overtegaan tot bespreking van den wagen of **roch** (waarvoor de lezer vooralsnoch den nieuwerwetschen »toren" of het »kasteel" dient te gebruiken) op het veld **a1** (dat hij thands immers in den droom van buiten kent). Vooruit en zijwaarts en achteruit mag dit stuk verzet worden in **rechte richting** voorzoover de linies of rijen vrij (leeg) zijn. Men bewege het bijv. van a1 naar c1, f1, f6, b6, e6, e8, a8, a1. Stond er een vijandelijk stuk, bijv. een zwarte pion (de speler vóor de rij a1—h1, of anders hij die begint te spelen, heeft altijd, we zeiden het reeds, de witte stukken) op a7, dan zou de roch a1 dien pion a7 kunnen bereiken, d. w. z. (desverkiezende altijd) **nemen** of **slaan**. In dat geval (ik

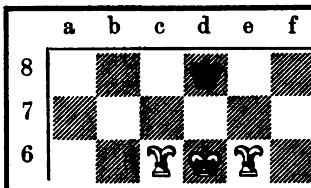
onderstel dat de lezer weer frisch is) moet het vijandelijk stuk van 't bord genomen en het slaande in de plaats gezet worden. In de schaaknotacie uitgedrukt zou ons voorbeeld luiden: Ra1+a7 (d. i. Roch a1 neemt a7, namelijk de op a7 staande figuur). Men proeft uit deze beweging den geweldigen **oorlogswagen**, tot uitwijken ongenegen en ongeschikt. Zijn overmacht moge uit eenige praktische oefeningen blijken.



In de stelling van het diagram kan Wit met den éenen roch den zwarten koning in d r i e zetten op zijn eigen plaats matgeven. Wit verzet den roch, waarheen is onverschillig; Ke8 moet dan naar d8 of f8, al naar gelang één dier beide velden noch vrij is; op Kf8 volgt Rg1, op Kd8 volgt Rc1, zoodat Zwart altijd weer naar e8 terug moet en Wit hem door Rg8 of Rc8 mat kan zetten. Men ziet dat een koning met één roch mat geven kan, indien de vijandige koning op een randveld staat en de koningen vlak t e g e n o v e r elkander (d. i. in o p p o z i c i e) staan, wat in dit geval a l t ij d kan g e d w o n g e n worden. Zoo kan bijv. in deze stelling de roch rustig tot den matzet o n b e w e g e l ij k b l ij v e n s t a a n. Wit speelt alleen met den koning en geeft toch op zijn hoogst aldus in 14 zetten mat: 1. Kc6—b6, Kc8—d8; 2 Ka7, Kc8; 3. Ka8, Kd8; 4. Kb8, Ke8; 5. Kc8, Kf8; 6. Kd8, Kg8; 7. Ke8, Kh8; 8. Kf7 (na Kf8 zou Kh8 p a t staan!), Kh7; 9. Kf6! (met den roch), Kg8*; 10. Kf5*, Kf8; 11. Ke6*, Kg8; 12. Kf6, Kh8*; 13. Kg6, Kg8 (gedwongen oppozicie); 14. Rb7—b8 mat. Of indien hij (zie het laatste diagram) in soortgelijke stelling Zwart niet van zijn laatsten pion wil berooven, kan de roch ook dat vraagstuk aldus helpen oplossen: 1. Kf3, Ke1; 2. Ke3, Kd1; 3. Kd3, Ke1; 4. Kc4, Kd1; 5. Kb3, Ke1; 6. Ka2, Kd1; 7. Kb1,

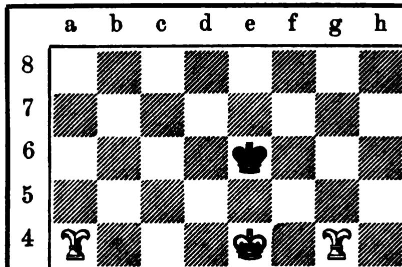
Kel; 8. Kcl, Kfl; 9. Kdl, Kgl; 10. Kel, Khl; 11. Kf2, Kh2; 12. Kf3!, Kgl; 13. Rcl!, Kh2; 14. Rfl, c3—c2; 15. Rcl, Kh3; 16. Rhl†.

1.

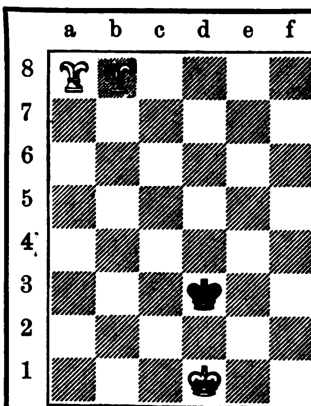


In de eerste stelling kan Wit elk stuk éens bewegen en door die beweging matzetten; bijv.: 1. Re6—f6, Kd8—e8; 2. Kd6—c7, Ke8—e7; 3. Rc6—e6†. Tegenover twee rochs behoeft de zwarte koning niet eens tegen den rand van het bord te staan (zie 2) om mat te worden. Bijv.: 1. Rg7, Kf6; 2. Ra4—a7, Ke6; 3. Ra5† of 1... Kd6; 2. Rc4, Ke6; 3 Rc6† of (op het derde diagram): 1. Ra4, Ke3; 2. Rf8, Kd3; 3. Rf3† of: 1... Kc3; 2. Rb7, Kd3; 3. Rb3†. Soortgelijke zetten, als Wit hier met den tweeden roch deed en waardoor de vijandelijke koning gedwongen werd een ongunstig of doodelijk veld intenemen, noemt men t e m p o d w a n g, daar men gewoon is een zet met het italiaansche woord *tempo*, meervoud *tempi*, te bestempelen. Zulk een tempodwang behoort, gelijk bij het volgend spel, tot de fijnheden van het schaakspel (zie 4): 1. Rg4, Ke3; 2. Rc3!, Kf2; 3. Rb3, tempodwang, want Zwart moet nu naar een verderfelijk veld: Kf1; 4. Rf3†. Wit kan in 5 (p. 37) terstond op h8 of a8 matzetten, maar in brooddronken weelde of-f e r t h i j e e r s t e e n r o c h o p, en zet den Ke8 toch mat op zijn veld: 1. Rh7—e7!, Kd8 of f8; 2. Re8!, K neemt R; 3. Ra8†. Of hij versmaadt (zie 6) den matzet Ra5†, omdat hij liever mat geeft m e t d e n p i o n: 1. Rb5, Ka6; 2. Rc8, Ka7; 3. a4—a5, Ka6;

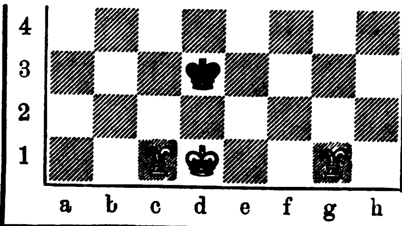
2.



3.



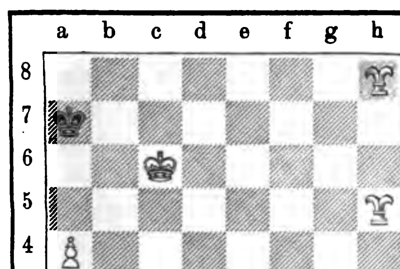
4.



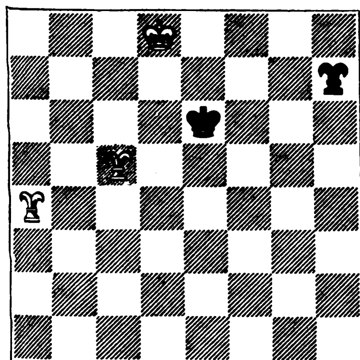
5.



6.



7.



4. Kc5, Ka7; 5. Rb5—b8, Ka6; 6. Ra8!, Kb7; 7. a5—a6 †.

In de 7de stelling ging de zwarte koning van e6 naar d6 om óf met Rh8 † het spel, óf na Rd4! den roch c5 te winnen. Wit echter was een meester en speelde (na 1... Ke6—d6): 2. Rc5—h5*, op zijn beurt met mat of de winst van den Rh7 dreigende; Zwart sloeg den onbeschermden, ongedekten roch: 2... Rh7+h5; doch nu volgde: 3. Ra4—a6!, Kd6—c5, d5, e5; 4. Ra6—a5!, K—; 5. Ra5+h5 en Wit moet het spel winnen. De middeneeuwsche auteur zegt naar waarheid: *Tractus alborum est subtilis*, de zet van Wit is fijn.

Het **paard**, het steigerend paard springt (vandaar bij de Duitschers, Deenen en Zweden springer genoemd), onverschillig of er andere figuren op zijn weg staan, in elk derde veld van een andere dan de kleur van zijn eigen veld. Zoo staat bijv. het paard **g1** op een zwart veld en kan nu naar de witte ruit **h3**, **f3** en **e2** springen; het paard **b1** (wit) kan de zwarte velden **a3**, **c3** en **d2** bereiken. Plaatst men het op het witte veld **e4**, dan beheerscht het de acht zwarte velden **f2**, **g3**, **g5**, **f6**, **d6**, **c5**, **c3** en **d2**; van het zwarte veld **d4** daarentegen deze acht witte velden: **e2**, **f3**, **f5**, **e6**, **c6**, **b5**, **b3** en **c2**. Denkt men zich de richting van het paard recht, gelijk die van den roch, zoo gaat het paard naar alle velden, die zijn derde veld begrenzen; de derde velden bijv. van **e1** af zijn rechtuit **c1**, **e3**, **g1**, de grensvelden derhalve **c2**, **d3**, **f3** en **g2**; van **f4** af recht: **f2**, **f6**, **d4**, **h4**, dus een kruis, begrensd door **e2** en **g2**, **e6** en **g6**, **d3** en **d5**, **h3** en **h5**. Wie zich gewent, dit denkbeeldig kruis, hetzij geheel of gedeeltelijk, op het bord

te zien, zal daardoor het terrein van het paard steeds helder voor den geest hebben. Men bespeurt ook, dat, wanneer het paard op de aangrenzende **linie** gaat, de cijfers verspringen; gaat het op de aangrenzende **rij**, dan verspringen de letters der velden: een paard van **f1** kan naar de linies **e** en **g**, maar dan valt tusschen de cijfers 1—3 de 2 uit; of het kan van de eerste naar de tweede rij, maar dan vallen tusschen de letters **f—d** of **f—h** de **e** en **g** uit [1]).

Daar de sprong van het paard, — zijn brieschend steigeren wordt door de beweging op het schaakbord zeer goed afgebeeld, — het lastigst is om aanteleeren, willen we ons daarmee noch wat bezighouden. In een kostbaar handschrift te Parijs (10286) staat een schaakvoorstel dat hier wordt afgebeeld. Wit moet, met het paard dat in den hoek staat, al de stukken van het bord nemen (slaan) en met den laatsten zet den zwarten koning aanvallen (schaakbieden). Hij brengt dit kunststuk daardoor ten uitvoer, dat hij achter elkander met het paard naar de volgende velden springt: a8—c7—e8—g7—h5—f6—d5—b6—c8—e7—g8—h6—f5—d6—b5—a7—c6—a5—b7—c5—a6—b8—d7—f8—h7—g5—e6—d8—f7—e5—g6. Van g6 zou het paard nu noch naar h8 kunnen gaan en ook den koning nemen; de koning op h8 wordt derhalve door het paard op g6 bedreigd, dat wil zeggen: hij staat schaak.

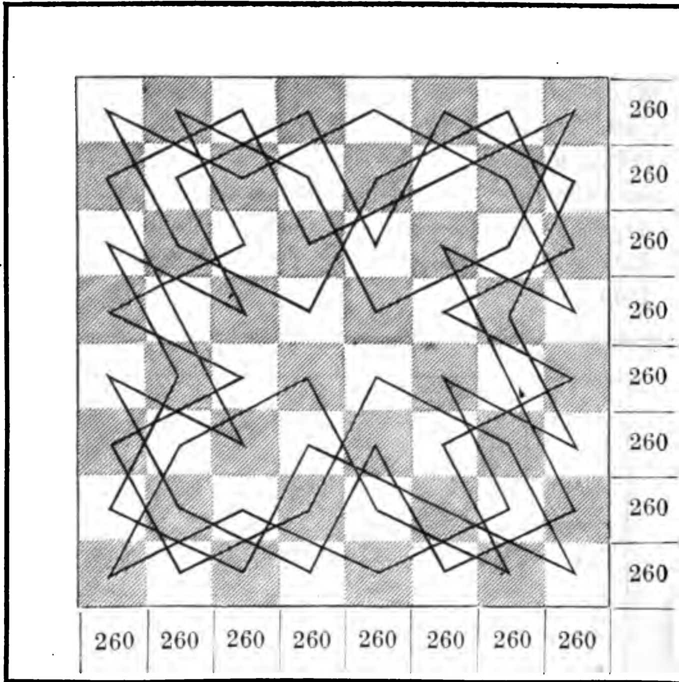
We zagen dat het paard in juist 32 zetten over de helft van het bord kan springen, zonder éen keer tweemaal op hetzelfde veld te gaan. Wat mooglijk is op het halve, is natuurlijk ook mooglijk op het heele bord. Zulk een tocht heet een **paardesprong.** Beroemde wiskundigen, o. a. Euler, in onzen tijd prof. Volpicelli, hebben aan de oplossing van dit vraagstuk gewerkt. Men was niet tevreden met de uitvinding van verschillende methoden om paardesprongen te maken, maar maakte de voorwaarden steeds moeilijker. Het paard mocht niet meer van éen gegeven veld uitgaan om dan den volbrachten tocht over het schaakbord op een ánder te eindigen, maar zijn uitgangspunt

1) De allereenvoudigste uitdrukking voor den sprong van het paard is: de gewone zet van den pion (éen veld recht, maar dan naar alle richtingen gedacht) vereenigd met zijn slag (éen veld schuin, natuurlijk vooruit in de richting van den bedoelden zet).

moest tegelijk zijn punt van aankomst zijn, d. i. de paardesprong moest in zichzelf terugkeerend of gesloten zijn. Vervolgends moest hij, wanneer men de volgreeks der zetten door lijnen afbeeldde of de velden verbond, een regelmatig figuur vertoonen, d. i. de paardesprong moest symmetriesch zijn. Ook dit was noch niet genoeg. Drukte men de velden door cijfers uit, dan moesten de sommen dier cijfers gelijk, d. i. de paardesprong moest magiesch zijn. De eerste oplossing van het zoo moeilijk gestelde vraagstuk gaf Carl Wenzelides te Nikolsburg in 1849.

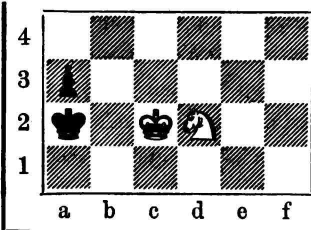
15	38	31	56	17	58	11	34
30	55	16	37	12	33	18	59
53	14	39	32	57	20	35	10
40	29	54	13	36	9	60	19
27	52	41	4	45	62	21	8
42	3	28	49	24	7	46	61
51	26	1	44	5	48	63	22
2	43	50	25	64	23	6	47

De lezer voere een paard over het schaakbord naar de volgorde der cijfers in het diagram van **1** tot **64**, vanwaar hij onmiddelijk weer het punt van uitgang (d1 naar c2) bereiken kan. Worden nu lijnen getrokken in de volgorde der getallen 1 tot 64 en worden de getallen boven en naast elkander opgeteld, dan ontstaat het symmetriesch figuur en de rondom gelijke som, die op de volgende bladzijde staan afgebeeld en stellig de bewondering van het denkend verstand in hooge mate verdienen.



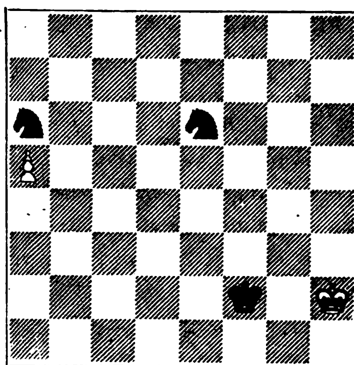
Paardesprong van Jänisch, 1862.

Een andere oefening der ouden op het schaakbord stelt het figuur met de vier paarden van het spel voor. Ieder speler doet zóo twee zetten, dat daardoor de zwarte en witte paarden hun plaatsen verruilen zonder buiten de grenzen te komen van het kwadraat, dat zij thands op het bord innemen (a6—c6—c8—a8—a6). De oplossing luidt: 1) Pa8—b6, Pc8—a7; 2) Pa6—c7, Pc6—b8; 3) Pb6—c8, Pa7—c6; 4) Pc7—a8, Pb8—a6; 5) Pc8—a7, Pc6—b8; 6) Pa8—b6, Pa6—c7; 7) Pa7—c6, Pb8—a6; 8) Pb6—c8, Pc7—a8.



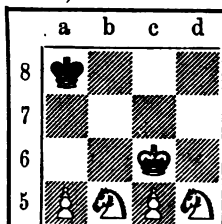
We zijn thands wel in staat om met het paard te schaken. In de gegeven stelling zet Wit aldus in 5 zetten mat: 1. Pd2—f3, Ka1; 2. Pf3—d4, Ka2* (anders zet Pb3 †); 3. Pd4—e2, Ka1; 4. Pe2—c1 (tempodwang), a3—a2 (gedwongen); 5. Pc1—b3 †. In de andere pozicie begint Zwart en speelt: 1.

Pe6—g5 (om het veld h3 aftesnijden), Kh1; 2. Pa6—c5, Kh2; 3. Pc5—



e6, a5—a6; 4. Pe6—f4, a6—a7; 5. Pg5—f3 !, Kh1; 6. Pf4—e2 (tempodwang), a7—a8 Fers; 7. Pe2—g3 †. Maar in *a*) is Wit aan de beurt; hij wil niet slechts winnen, maar s c h a a k-b i e d e n met den eenen en m a t z e t-t e n met den anderen p i o n, en wel in 7 zetten. En inderdaad, hij vervult die bezwarende voorwaarden door aldus te spelen: 1. Pd5—c7 !, Kb8; 2. Pb5—d6, Ka7; 3. Pd6— c8 !, Kb8; 4. Kc6—

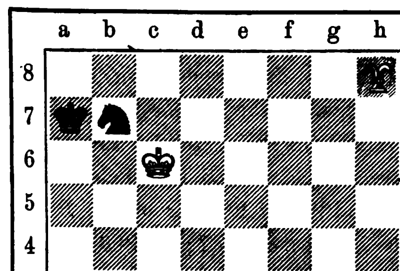
a)



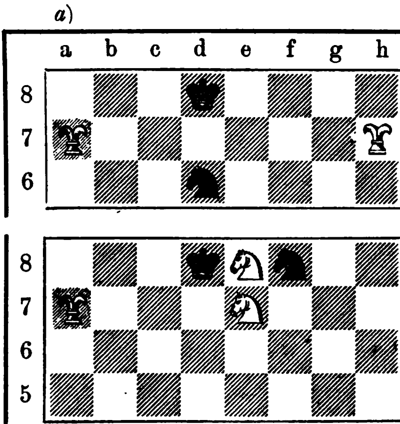
d7, anders zou Pc8 genomen kunnen worden en Kb8 ingesloten staan, Kb7; 5. a5—a6 !, Kb8; 6. a6—a7 !, Kb7 (want indien Zwart a7 mocht willen nemen, dan zou hij op nieuw schaakstaan met Pc8); 7. c5—c6 †. Mooi gespeeld! De lezer overtuige zich goed, dat alle vluchtvelden des zwarten konings met s c h a a k bezet zijn. — Soms evenwel moet Wit zich tevreden stellen met de a l g e h e e l e b e r o o v i n g van den zwarten koning; hier bijv. moet hij het spel beslissen als volgt: 1. b6—b7 !, Ka7; 2. Pa5—c6 !, Pd8+c6; 3. Kd5+c6; op 2... Ka7+b7 volgt 3. Pc6+ d8 ! en op 1... Pd8+b7 kan Wit voortgaan met 2. Pa5—c6. Nu is Pb7, daar Ka8 zich niet kan bewegen, g e-v a n g e n en daarmee het spel gewonnen.

1251—1283.

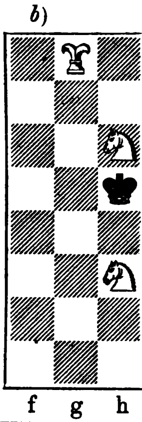
In de volgende stelling wint de roch tegen



het paard door i n s l u i t i n g van den zwarten koning. Zwart moest spelen (codex v. 1257) en gaf schaak met Pa5, waarop volgt: 1. Kb5, Rb7*; 2. Rg8, Pd6 !; 3. Kc6, Pc4; 4. Rd8, Pa5 !; 5. Kb5, Pb7; 6. Rd7, Kb8; 7. Kb6, Ka8; 8. Rd7+g7, Ka8 p a t, en daardoor verloren. Het nut van den t e m p o d w a n g blijkt duidelijk uit de stelling onder *a*). Wit kan in 3 zetten tot mat

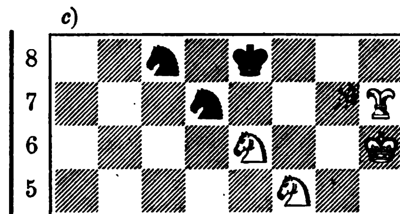


dwingen, hetzij met 1) Rh8 !, Pe8; 2) Rg8, Kc8; 3) Re8° †, hetzij met 1) Ra8 !, Pc8; 2) Rb8, Ke8; 3) Rc8° †, maar dat is één zet te veel en daarom niet mooi gespeeld. Want door den voorbereidingszet 1) Rh7—g7 volgt het mat reeds dadelijk, omdat op Pf7 of Ke8 2) Rg8†, op Pe8 of Kc8 2) Ra8 † kan volgen. Of naar het andere diagram: Pe8—f6, P—; 2 Pe7—c6 !, Kc8; 3. Pf6—d5, P—; 4. Rc7 †.

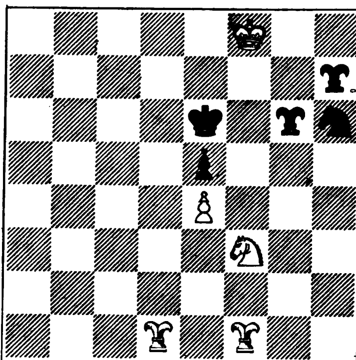


En in *b*): 1. Pg4*, Kh4; 2. Pg4—f2, Kh5; 3. Pf4 !, Kh4; 4. Rg4 † of 3... Kh5; 4. Pg4 !, Kh7; 5. Pf6 !, Kh6; 6. Rg6 †.

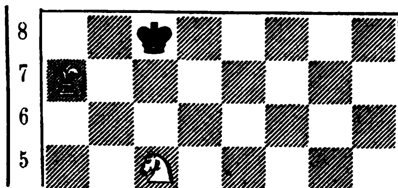
Of in *c*), waar Wit tot een stout o f f e r besluit. Hij ziet dat Pf5—d6 mat zou kunnen zetten, indien Pc8 het laatstgenoemde veld niet beheerschte. Welaan, dat zwarte paard worde verwijderd ten koste van wat ook: 1. Re7 !, Pc6+e7; 2. Pf5—d6 †, want Pe7 verspert nu het eenigst vluchtveld.



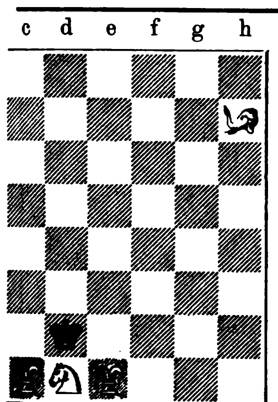
Even krachtig kan Wit de volgende matbedreiging afslaan met 1. Pg5 !, Rg5°; 2. Rf6 !, Kf6°; 3. Rd6 †. Dit fraaie arabische spel is reeds vele eeuwen oud. Zoo ook de twee spelen, p. 43, die de groote drijfkracht van het paard op het schaakbord voorstellen. In het eerste drijft Wit, zonder den roch te bewegen, den Kc8 met Pc5 in hoogstens 13 zetten naar h8 (1. Pa6; 2. Pb8, Kc8; 3. Pd7; 4. Pb6; 5. Pc8, Kd8; 6. Pe7; 7. Pc6; 8. Pd8, Ke8; 9. Pf7; 10. Pd6; 11. Pe8, Kf8; 12.



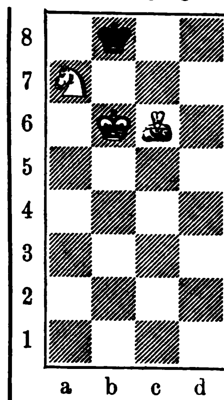
Pg7; 13. Pe6, Kh8). In het tweede dwingt het paard tot de voorbereiding



van een mat met den alfil h7: 1. Pe3, Kd3; 2. Pc4, Kd4; 3. Pe5, Kd5; 4. Pc6, Kd6; 5. Pe7, Kd7; 6. Pf5, Kd8; 7. Re5, Kd7; 8. Ph6, Kd6; 9. Pf7!, Kd7; 10. Af5†. Moeilijker is de vooruitberekening der sprongen om met den fers mat te zetten, bijv. in de derde stelling:



1. Fd7 (de gedwongen zetten van Zwart behoeven we niet optegeven); 2. Pb5; 3. Pd4; 4. Pc2; 5. Pb4; 6. Kc7; 7. Fc6; 8. Fb7!; 9. Pc6†. Terwijl Ka7 mat staat, willen we weer een oogenblik rust nemen, ten einde den afgelegden weg te overzien. Ik onderstel dat de lezer tot dusver niet-alleen den tekst gelezen, maar ook ál de opgegeven toelichtingen op het bord aandachtig gespeeld heeft! Want anders zou hem de paedagogische, genetische, opklimmende methode weinig baten. Was het hem ernstig om een vasten grondslag te doen, heeft hij zich de loonende moeite getroost, niets voorbijtegaan zoolang hij het niet volmaakt begrepen heeft, en — heeft hij het spel noch niet liefgekregen, er noch geen schoonheden in ontdekt, dan geef ik hem hier den welgemeenden raad, niet voorttegaan, want hij zou zijn tijd maar verbeuzelen.

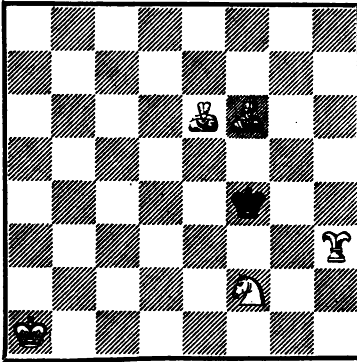


Maar heeft hij daarentegen reeds een schemering van het beloofde land ontdekt, dan met frisschen moed voorwaarts!

Vooraf een noodzakelijke opmerking. Het zou den schijn kunnen hebben, alsof elke schaakpartij met winst aan den eenen en dus verlies aan den anderen kant moest eindigen. Dit is echter het geval niet. De mooglijkheid bestaat dat een spel onbeslist blijft, d. i. remis wordt. Dit is namelijk het geval, wanneer de krachten zoo volmaakt gelijkstaan, dat niemant kan winnen, of ook wanneer één der spelers door voortdurend schaak een anderen afloop verhindert.

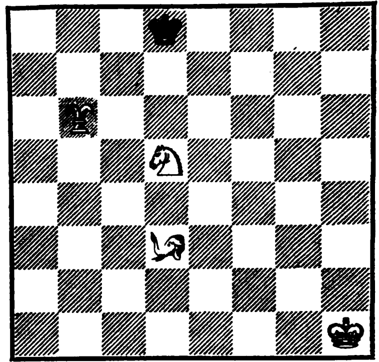
En nu is de lezer voldoende voorbereid, om zijn schaakblik met het doórspelen van de volgende opgaven verder te oefenen en zich het geleerde vast in 't geheugen te prenten. Hij verzuime niet de stellingen werkelijk optezetten (voor de ferzen kan men damschijven nemen), de oplossingen doortespelen, de gedwongen zetten der tegenpartij te doen, en ga niet verder, eer hij het voorafgegane zich volkomen heeft eigen gemaakt.

1. Bonus socius n° 20.



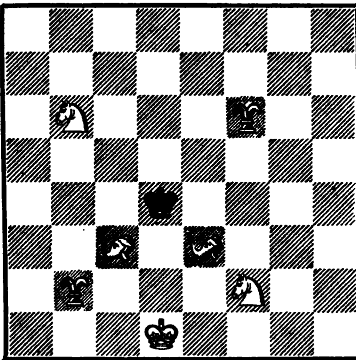
Mat in twee zetten.
(1. Fe6—f7, Kf5; 2. Rf3†).

2. Bon. soc. 69.



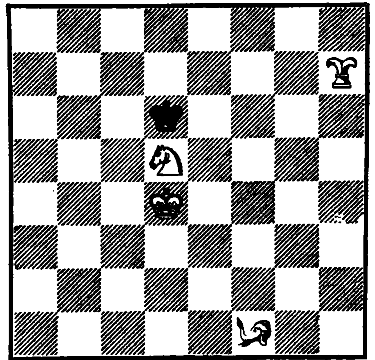
Mat in drie zetten.
(1. Af5, Ke8; 2. Rf6; 3. Rf8† of:
1... Kc8; 2. Rb5; 3. Rb8†).

3. Bon soc. 23.



Mat in twee zetten.
(1. Rf4!, Ke3°; 2. Pd5† of:
1... Kc3°; 2. Pa4†).

4. Bon. soc. 56.



Mat in drie zetten.
(1. Ad3, Ke6; 2. Kc5, Ke5; 3. Re7†
1... Kc6; 2. Ke5, Kc5; 3. Rc7†).

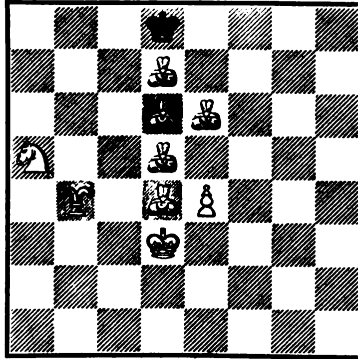
5. Bon. soc 89.



Mat in vier zetten.

(1. Re6 ! ; 2. Pd5 !, Kb8 ; 3. Ra6 ; 4. Ra8† of 2... Kc8 ; 3. Rb6 ; 4. Rb8† of 2... Kd8 ; 3. Re7; 4. Re8†).

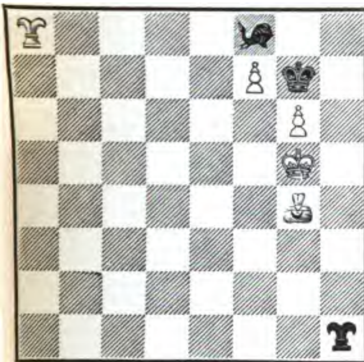
6. Alfonso 88.



Mat in vier zetten op d5.

(1. Ff7 ; 2. Rb8 ; 3. Rb7 ; 4. Rd7†).

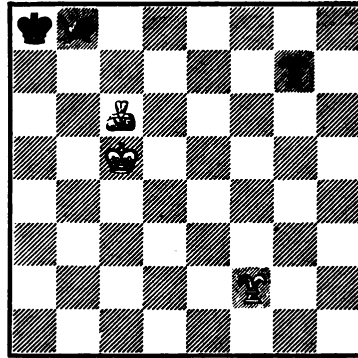
7.



Winst door berooving in 6 zetten.

(1. Rf8°, Kf8°; 2. Kf6, Rf1 ! ; 3. Ff5, Rg1; 4 g7 !, Rg7°; 5. Fg6 en Rg7 is gevangen).

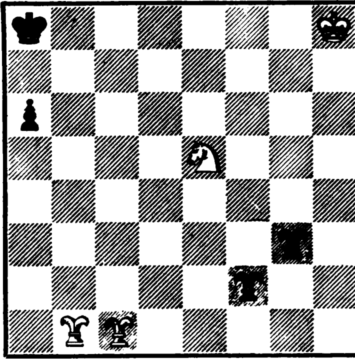
8.



Mat in hoogstens 5 zetten.

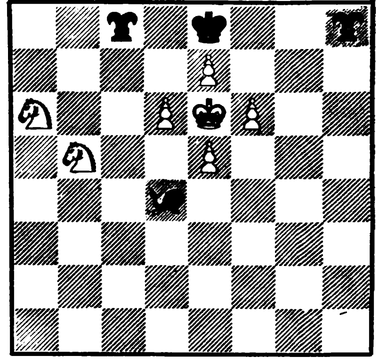
(1. Ra2 !, Ra7; 2. Kb6*, Ad6*; 3. Fb7 ! ; 4. Ra7° ; 5. Ra8†).

9.



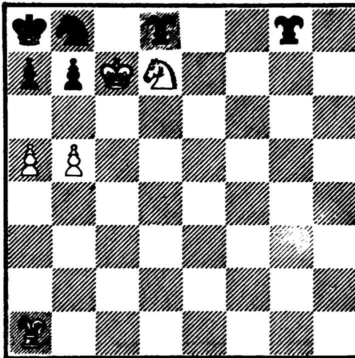
Mat op a8 in 5 zetten.
(1. Rc8!; 2. Rc7!; 3. Ra7!; 4. Pc6!; 5. Rb8†).

10.



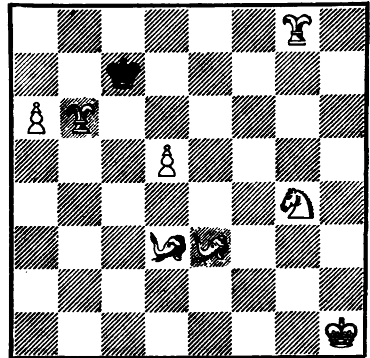
Mat in 5 zetten met pion e5
(1. Pac7 !; 2. d7!; 3. Pd6 !; 4. ed6° ; 5. d7†).

11.



Pionnenmat in vijf zetten.
(1. Pb6!; 2. ab6°!; 3. Ra6!; 4. b7!; 5 b6†).

12. Bon. soc. 137.



Alfilenmat in vijf zetten.
(1. Rc6 !; 2. Ab5 !; 3. a7; 4 Pb6 !; 5 Ag5†).

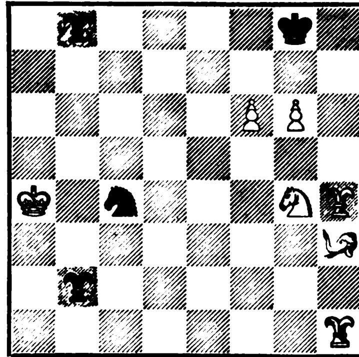
13. Bon. soc. 110.



Piounenmat in zes zetten.

(1. Pd4!; 2. Rd7!; 3. Rd5!; 4. Pe6!; 5. h3!; 6. g3†).

14



Mat van Dilârâm in zes zetten.

(1. Rh8!; 2. Af5!, Rh2; 3. Rh2° !; 4. Rh8!; 5 g7!; 6. Ph6†).

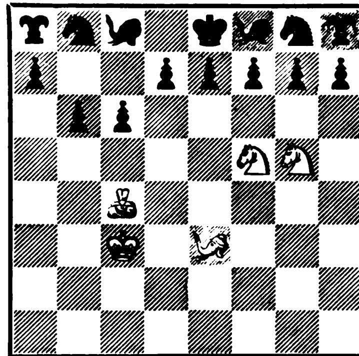
15. Bon. soc. 132.



Mat in 7 zetten met pion e6 (die Fers wordt).

(1. Ra8!; 2. Rh8!; 3. e7!; 4. d7!; 5. e8F!; 6. Rh7!; 7. Ff7†).

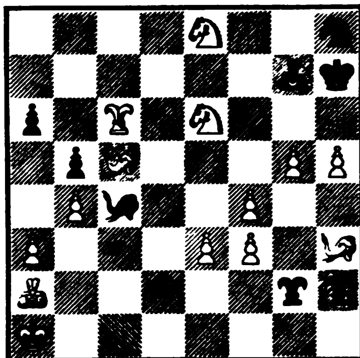
16. Bon. soc. 153.



Mat in acht zetten.

(1. Pg7!; 2. Pf7!; 3. Pe8!; 4. Pd8!; 5. Pc7!; 6. Pb7!; 7. Fb3!; 8. Ac1†).

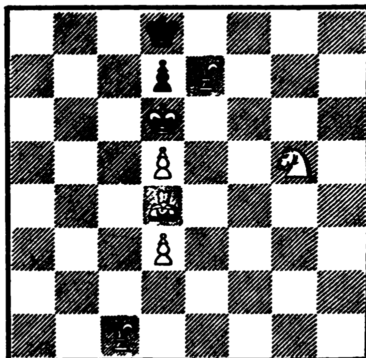
17. Alfonso 22.



Mat in tien zetten.

(1 Pf6!; 2. Af5!; 3. Rc8!; 4. Rf8!; 5. Rf6°!; 6. e4!; 7. Rd6!; 8. Rd8!; 9. Fb3!; 10. Ae8†).

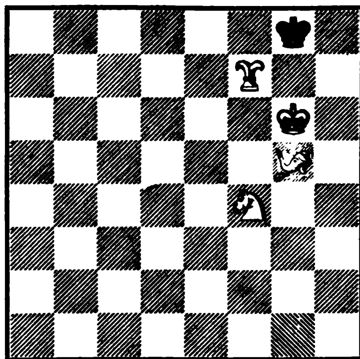
18. Bon. soc. 162.



Mat in 10 zetten met pion d3, zonder pion d7 te slaan.

(1. Pe6!; 2. Fe5; 3. Ff6; 4. Re3; 5. Fe7!; 6. Ke6; 7—10. d3—7†).

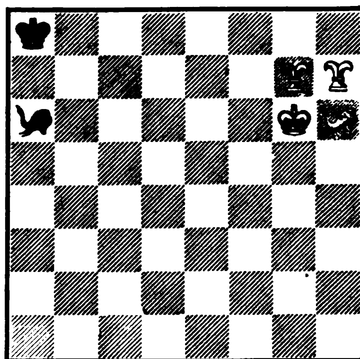
19. Mst. te Wolfenbuttel 171.



Mat in juist elf zetten op d5.

(1—4: Pf4—h5—f4—d3—e5; 5. Ae3; 6. Rh7!; 7. Rh5; 8. Rh8!; 9. Kf5; 10. Rh7; 11. Rd7†).

20. Bon. soc. 179.



Mat in 18 zetten op a8: Ah6 is onbewegelijk en Aa6 onschendbaar.

(Oplossing p. 49: 6... Ac4).

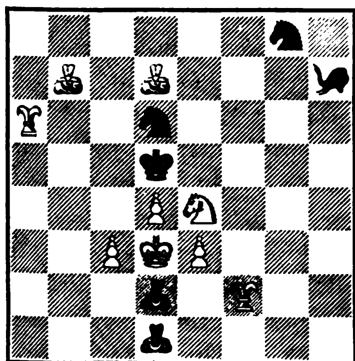
N°. 14 is het beroemde mat van Dilârâm, zoo genoemd naar een romantische inkleeding. Een perziesch vorst had reeds zijn geheele vermogen verloren en ten laatste zijn geliefdste vrouw, zijne Dilârâm, op het spel gezet. De partij stond na langen strijd in de opgegeven stelling, Zwart dreigt zoo dadelijk het vreeslijk mat toe te brengen. Dilârâm, die door een gazen beschut het spel had bespied, roept in vertwijfeling haren gemaal toe:

O Sjâh, offer de roechs, behoud toch Dilârâm;
Alfil vooruit en pion, mat dan gezet met het paard.

Het 17[de] spel is eveneens door een oudengelschen dichter tot onderwerp eener liefdehistorie gemaakt. Twee normandische baronnen schaken; de een verwedt zijn hoofd, de ander zijne dochter; de eerste staat weldra reddeloos (Zwart kan met Ra2! gedwongen matgeven); daar stort de jonkvrouw, die van het gevaar heurs minnaars onderricht wordt, in de zaal! Zij peinst lang op een middel tot behoud. Eindelijk, zich weer verwijderend, zegt zij: »Dwaas is hij, die zijn hoofd in het schaakspel verwedt, wanneer hij niet in staat is, te doorzien wat na den negenden zet kan gebeuren." De ridder was gered.

De middeneeuwsche schaakspelers, die veel om geld hebben gewed, hielden er van, hun spel door voorwaarden, die eigenlijk met den schaakgeest in strijd waren, te bemoeilijken. Zoo zien we in n° 20 een wit stuk dat zich niet bewegen mag en een gelijksoortig zwart stuk dat niet geslagen kan worden (*affidatus est* of ook *habet fiduciam*). *In isto partito sunt multae conditiones* (in deze partij zijn veel voorwaarden, waaronder dan voorkomen: *mat de pedone*, *de pedone cum cruce*, *de pedone signato*, *de alfino*, *de regina*, *scac de uno et mat de alio*, *in loco ubi fit crux*, *in angulo*, *rochus non movetur*, *nunquam movetur nisi capiendo*, *non possunt capi*, *si claudant eum*, i. e. den koning vóor den matzet insluiten, *perdent*), zoo begint dikwijls een oude oplossing. De onze luidt als volgt: 1. Ra7! 2. Rhb7! 3. Kf6; 4. Ke5, Ac4; 5. Kd6, Ae2; 6. Rb5, Ab4; 7. Rc7, Ae2; 8. Rb5—c5,

21. Bon. Soc. 97.

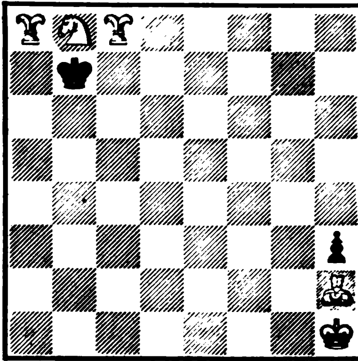


Mat in 5 of zelfmat in 4 zetten.
(1. Pf6! 2. c4! 3. e4! 4. Rd6! 5. Fb7—c6†
1. Pf6! 2. Ra5! 3 e4! 4. Rf5!, Af5†)

Ke8; 9. Rd7, A—; 10. Re5!, Ae6; 11. Rh7; 12. Rh8!; 13. Re7; 14. Rd7; 15. Rc7; 16. Kc6; 17. Kb6, Ka8; 18. Rc8†. Men ziet, hoe Wit de twee gestelde zwarigheden of matverhinderingen meesterlijk teboven gekomen is. Dit streven bracht ook al vroeg op het denkbeeld van zelfmat, waarbij Wit er niet naar streefde om Zwart mattezetten, maar omgekeerd: Wit wilde door middel van tempodwang matgezet worden. Het 21ste spel is een eeuwenheugend voorbeeld der vereeniging van de beide doeleinden in één en dezelfde partij, terwijl 22 en 23 uitsluitend aan de studie van het zelfmat gewijd zijn.

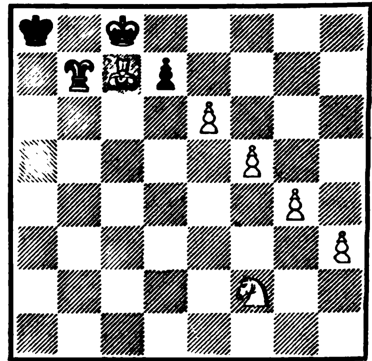
In het eerste voorbeeld wordt de zwarte koning eerst, door middel van

22. Bon. Soc. 176.



Zelfmat in vijftien zetten.

23.



Zelfmat in 44 zetten.

de schoone drijfjacht die we reeds kennen, gedwongen naar beneden te gaan: 1. Pc6; 2. Pa5; 3. Pc4; 4. Pa3; 5. Pc2; 6. Pa1; Kb1. Nu moet hij langs den benedenrand gedreven worden met 7. Rc8—b8!, 8. Ra2, 9. Rc8; 10. Rd8; 11. Rd3; 12. Pb3; 13. Pe4; 14. Pf3!; Kf1 pat, waarop 15. Rg2 volgt, en — Zwart is verplicht om met h3+g2 den Kh1 mattezetten (*oportebit nigros eum capere de pedone, et mattant regem album velint nolint*). In het andere spel geschiedt: 1. Fd6, d7+e6; 2. Fe5; 3. Ff4; 4. Fg3; g4+h3; 5. Rb8!; 6. Fh2; 7. Rb7; 8. Kc7; Ka6; 9. Kc6; 10. Rb6; 11. Rb5; 12. Kc5, Ka4; 13. Kc4; 14. Rb4; 15. Rb3; 16. Kb4; 17. Ra3!, Kb2; 18. Ra4, Kc2*; 19. Ra2!; Kb1*; 20. Kb3; 21. Pd3!, Kb1; 22. Pe5, Kc1; 23. Pc4, Kb1; 24. Pa3!; 25. Kc3; 26. Kd3, Ke1*; 27. Ke3, Kf1*; 28. Kf3; 29. Rf2; 30. Re2; 31. Kf2; 32. Kf1; 33. Rc2!; 34. Kg1; 35. Pb5; 36. Pd4; 37. Pb3; 38. Ra2; 39. Kh1, Kd1; 40. Rb2; 41. Rd2; 42. Pd4; 43. Pf3!; 44. Rg2, h3+g2†.

We weten nu, hoe met duizendvoudige afwisseling een schaakpartij kan eindigen, maar noch niet hoe zij begonnen, geopend werd. Onderstellen we dat het volle spel is opgezet en twee partners de partij aldus aanvangen:

	Wit.	Zwart.
1.	e2—e3	e7—e6
2.	d2—d3	d7—d6
3.	f2—f3	f7—f6
4.	f3—f4	f6—f5

Om ruimte voor de paarden te maken. Om dezelfde reden geschiedt:

5.	c2—c3	c7—c6
6.	c3—c4	c6—c5
7.	Pg1—f3	Pb8—c6
8.	Pb1—c3	Pg8—f6
9.	g2—g3	g7—g6
10.	b2—b3	b7—b6

Om de rochs in 't spel te brengen.

11.	Rh1—g1	Rh8—g8
12.	Ra1—b1	Ra8—b8
13.	Rb1—b2	Rb8—b7
14.	Rb2—f2	Rb7—f7

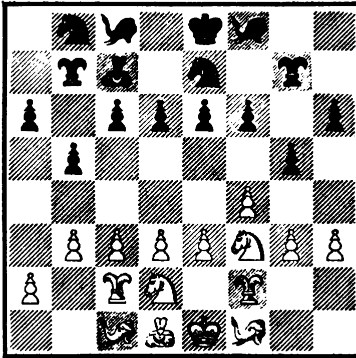
	Wit.	Zwart.
15.	Fd1—c2	Fd8—c7

en de eigenlijke strijd kan na deze voorbereiding beginnen. Of anders ook:

1.	e2—e3	e7—e6
2.	h2—h3	h7—h6
3.	g2—g3	g7—g6
4.	f2—f3	f7—f6
5.	f3—f4	g6—g5
6.	Pg1—f3	Pg8—e7
7.	Rh1—h2	a7—a6
8.	b2—b3	b7—b6
9.	Rh2—f2	b6—b5
10.	c2—c3	c7—c6
11.	d2—d3	Rh8—g8
12.	Pg1—d2	Rg8—g7
13.	Ra1—b1	Ra8—a7
14.	Rb1—b2	Ra7—b7
15.	Rb2—c2	Fd8—c7

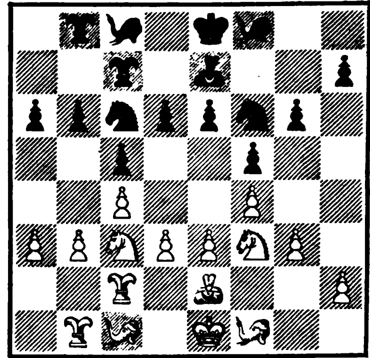
Dergelijke voorzetten keerden zoo dikwijls terug, dat de Arabieren, — ten einde eentoonigheid te vermijden en spoediger slaags te raken, — al zeer spoedig gewoon werden, om ze met wederzijdsch goedvinden maar dadelijk na het opzetten van het spel te doen. Zoo ontstonden vaste, door groote meesters ontworpen slagorden (*tabiyat*), waarvan ons oudste arabische schaakwerk uit vroeger bronnen de volgende heeft overgeleverd.

I. Aladlî.



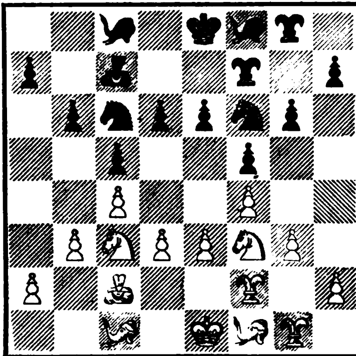
Slagorde in 14 zetten.

II. Ladsjlâdsj.



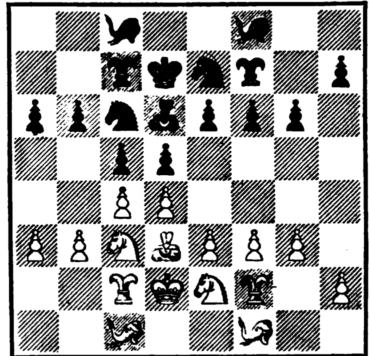
Slagorde in 14 zetten.

III. Ladsjlâdsj.



Slagorde in 12 [13] zetten.

IV. Soefi Omar uit Bagdad.

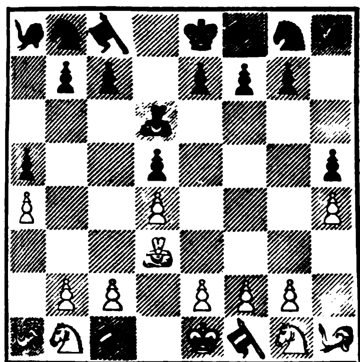


Slagorde in 16 zetten.

De reeds (p. 14) genoemde Nîlakantha schrijft (17de eeuw?) een indische opstelling voor, die we in het diagram p. 53 weergeven [1]). Men ziet dat de »rechtuit over de gantsche lijn gaande" elefant de plaats en de waarde van den roch inneemt, in de plaats van den alfil staat daarentegen een kameel (hier door een vlag vertegenwoordigd), wat op mongoolschen invloed wijst. De damhalende pion wordt alleen op de hoek-

1) Omtrend een andere indische slagorde vergelijke men de *Geschichte des Schachspiels*, I p. 127, een perzische staat p. 205 n° 1, de spelopening van Siam en Birma p. 84—85, in Tibet II p. 135, twee turksche slagorden I p. 129, een modern-arabiesch voorspel, II p. 471.

velden terstond een fers (*mantrin*), maar van de andere randvelden moet hij eerst (in drie zetten) naar zijn eigen veld terugkeeren, voordat hij fers kan worden (*mantravid*). De patstaande partij heeft bij hem het recht, een stuk der tegenpartij te slaan en zich daardoor lucht te verschaffen, wat eveneens aan een perziesch-mongoolsch basterdspel herinnert en buiten de grenzen van het regelmatige schaakspel valt. De beroofde koning verliest maar half, en wie 64maal achter elkander schaakbiedt wint (beperking van de regel dat altijddurend schaak = remis is).



Deze opstellingen zijn uiterst belangrijk voor de geschiedenis van ons spel. Zij toonen niet-alleen aan, hoe voor bijna duizend jaren geschaakt werd, en zijn dus reeds wegens hun ouderdom eerbiedwaardig, maar zij bevatten voor het geoefend schaakoog bovendien noch een opmerkelijke bizonderheid. Stelling I hadden we (p. 51) in ons tweede spel zelf bereikt, maar — eerst in 15 zetten. Stelling III kostte ons ook 15 zetten, en toch zegt de arabische tekst uitdrukkelijk: »Ladsjlâdsj verkiest deze opstelling van het leger, en beweert, dat zij de beste is omdat de stukken in twaalf slagen (zetten) uit hunne huizen (velden) gaan." Nu kan men zich niet gemakkelijk drie zetten verteld hebben, hoogstens één, waaruit volgt dat men bij de opstelling van de slagorden (de Semieten spelen noch altijd zéer snel) het opschuiven van de pionnen tot de grens van eigen terrein (het halve bord) allengs als één zet beschouwde. Later echter, ná de voltooide spelöpening, mochten ze volgends de regel altijd maar één veld vooruit.

In dit kleine beginsel lag een krachtige levenskiem, die eerst fraaie bloesems te voorschijn bracht, en eindelijk in Europa een heerlijke vrucht afwierp. De voor één zet gerekende dubbele schrede des voetgangers, bij de opening van het spel, werd algemeene regel (Cessoles, Nicolaï) in dien zin, dat men ál zijne pionnen bij hun eersten zet naar verkiezing op het derde of vierde (zesde of vijfde) veld mocht verplaatsen [1]).

1) Uit een volledig afschrift van den Alfonsocodex, dat Pascual de Gayangos in 1857 voor Sir Frederic Madden liet vervaardigen, en dat thands voor mij ligt, laat ik ten

Doch hun slagregel tegenover elkander hield daardoor niet op. Maakte een pion eerst zoo laat in de partij van de vrijheid tot den tweepas gebruik, dat hij daardoor een reeds in het spel gedrongen pion des vijands voorbijging, dan kon deze hem den volgenden zet (later niet meer!) op de gewone wijze slaan. Stond er alzoo een zwarte pion op **b4** en ging de pion **a2** naar **a4**, dan had Zwart het recht (en als hij hoegenaamd geen anderen zet meer had was hij natuurlijk verplicht) daarop te andwoorden met **b4** neemt **a3**, d. i. hij sloeg den pion a4 op a3. In deze tradicie (die men later vrij belachelijk *en-passant*-slaan genoemd heeft, — alsof twee partners ooit tegelijk mochten spelen, — waar een berg van

---

dienste der wetenschap de oudste europeesche speelregels volgen. Er blijkt uit, dat sommigen den pion bij den eersten zet twee velden schoven, maar Koning Alfonso dit afkeurt en dat de sprong van den fers bij den eersten zet reeds als regel gold. De hoofdzaken zijn begrepen in het volgend uittreksel uit het *Capitolo dell andamiento de los trebeios del Acadrex*: el *Rey* de los trebeios no à de andar mas de à *una casa* en so *derecho*, ò en *sosquino*.. Ell *Alfferza* anda à *una casa en sosquino*: cesto es por aguandar al Rey, non se partir del, .. Pero bien *puede la primera vez saltar à tercera casa* ò en *derecho*, ò en *sosquino*, e aunque esto *otro trebeio en medio*... (Het volgend *Capitulo de qual munera deven tomar con los juegos del Acedrex* bepaalt omtrend dien sprong nader: Mas ell *Alfferza non puede tomar la primera vez*, *sisse despusiere yendo à tercera casa*. Het *Cap. de las avantaias de los trebeios*, dat van den koning zegt que puede tomar à todos, e ninguno non puede tomar à el, merkt terecht op: el *Alfferza es meior que los Alffiles*, por que a *mas casas* en que puede andar e tomar que ellos. De koning toch gaat en *todas las casas del Tablero* en 64 veces, de fers naar 32 velden, maar el *Alffil* puede andar e tomar a *seis casas del Tablero con la suya*, *e no à mas*. El *Roque a mayor avantaia que todos los otros trebeios* por que puede ir en una vez dell un cabo del Tablero fastal otro en su derecho à qual parte quisire, si no estudiere en la carrera algun trebeio de los suyos quel embargue.)

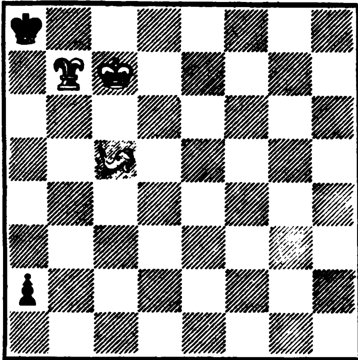
Los *Alffiles saltan à tres casas en pospunta*, à semeiança de los Elefantes, que traien entonces los Reyes... Los *Caballos saltan à tres casas* contando *los dos en derecho de si* è tomando *la tercera en sosquino* à qual parte quiere. (E esto es a femeiança de los buenos Cabdielios, que acabdiellan las azes, rolviendo los caballos, e à fe siniestro pora aguardar los suyos, e vencer los enimigos). Los *Roques* iuegan en *derecho qto pueden* yr *ante si*, ò à *çaga*, ò à *diestro*, ò à *siniestro*. Los *Peones* non van *mas de à una casa* en su *derecho* assi como la peonada de la hueste... (mas *tomarán en sosquino*, yendo adelante à una casa).

Pero bien a y *algunos que vsan à iogar de los peones à tercera casa la primera vez*, e esto es fasta que tomen, ca despues no lo pueden facer. (El *peon puede ser fecho alfferza en seis vezes* que anda las casas *una à una*, e tornarse à su casa, pues que fuere *alfferzado* en tantas vezes, como la otra alfferza, andando todas las casas del tablero, que puede andar.)

schaakonzin en de italiaansche spelverarming van het zoogenaamde *passar battaglia* der pionnen uit ontstaan is!) bleef het oude schaakrecht ten opzichte der pionnen zeer juist bewaard.

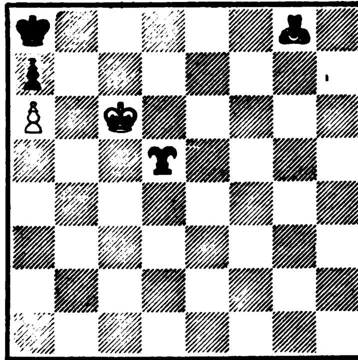
Wat leeft, groeit. Men spele slechts de twee volgende oude partijen,

24. Bon. Soc. 74.



Alfilmat in vier zetten.

25. Bon. Soc. 148.

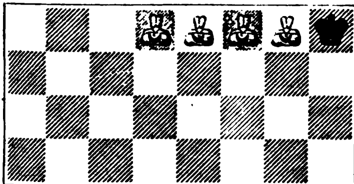


Zelfmat in acht zetten.

om zich vertrouwd te maken met den geest van ontwikkeling, die in den (schuin of recht) in alle derde velden springenden **fers** sluimerde (vgl. slagorde IV).

In n° 24 geschiedt: 1. Rb7—b2, a2—a1 wordt Fers; 2. Rb2—a2 geeft schaak, Fers a1 springt naar a3 en dekt; 3. Ac5+a3, Ka8—a7; 4. Aa3—c5 tweemaal schaak en mat. Bij n° 25 begint Zwart en dwingt als volgt tot zelfmat: 1. Fg8—e6 (»de fers is nieuw en mag springen," zegt de latijnsche tekst uitdrukkelijk); 2. Ff5; 3. Fe4; 4. Fd3; 5. Fc4; 6. Fb5; 7. Fc6; 8. Fb7, a6+b7 †. Vooral merkwaardig is nevensstaande spaansche partij vóór 1283, waarvan de oplossing zóo luidt: 1. Fg8—g6, Kh8—g8 (gedwongen); 2. Fd8—e7, Kh8; 3. Ff8—h6, Kg8; 4. Fe8—e6, Kh8; 5. Fe7—f6, Kg8; 6. Fe6—e7!, Kf8 of h8; 7. Fh6—g7 † [1]).

26.



Mat in zeven zetten.

1) Ik herhaal dat men zich bij dergelijke vraagstukken van damschijven (in dit geval ook van pionnen) kan bedienen. Uit deze soort van schaakproblemaas, — er komen diagrammen met 14 ferzen voor, — is in de 15de eeuw in Spanje het oude damspel, gespeeld op het schaakbord met 2 × (3 × 4 =) 12 steenen (*damas*), ontstaan. Ons tegenwoordig damspel met 2 × 20 schijven kwam eerst in 't begin der voorgaande eeuw in Frankrijk in gebruik. Men ziet, dat de damsteenen als oude ferzen schuiven en als

Behalve roch en koning konden nu álle stukken naar een derde veld springen. Maar mocht dan de koning achterblijven? Dat ging niet, dat was een beperkende uitzondering, en zoo ontstond ook voor hem het recht, bij zijn eersten zet, — mids hij op dat oogenblik niet schaak stond of er in eenigerlei opzicht met schaak door in botsing kwam, — hetzij als alfil, als paard, als pion, of als fers, derhalve naar elk mooglijk beschikbaar derde veld (van e1 naar g1, g2, g3, f3, e3, d3, c3, c2 of c1) te springen (niet te slaan of schaaktebieden!). Het ligt in den aard der zaak, dat men in de middeneeuwen geen volledige schaakpartijen noteerde. Vooreerst was de toen gebruikelijke beschrijvende methode uiterst omslachtig (»de elefant van den vezier gaat naar het derde huis van den roch des veziers" 1), ten tweede stelde men terstond de slagorde op, en ten derde bepaalde men zich doorgaands tot bekende eindspelen (*iuego forzado*, in onderscheiding van het »overzeesche", dus italiaansche, *iuego de Doncellas*). De éenige partij, naar oude europeesche regels gespeeld, die ooit (*Deutsche Schachzeitung*, 1874 p. 44) gedrukt werd, laat ik hier volgen.

---

nieuwe ferzen (of alfilen) slaan. Ook de schaakstukken heetten c. 1300 in 't algemeen *dam*, *dama*, en nu noch een dam: *pion damé*; een aangeraakt stuk moest gespeeld worden: *dame touché*, *dame joué*.

In den ouden pikardischen schaakcodex leert de auteur uitdrukkelijk, dat men den beroofden koning (*li rois tout seuls*) die geen enkel stuk meer heeft (*ne nia point dame*, de fers of koningin daarentegen heet onmiddelijk daarna *royne: quant uns paounets se fait roine*) mat mag zetten. In den ridderroman der Heemskinderen slaat hertog Richard iemant dood met een ivoren schaakstuk (*dame diuoire*). Vgl. *Het Schaakspel in Nederland*, p. 2.

Damspel is dus in 't algemeen eenvormig steenenspel, in onderscheiding van het schaakals veelvormig figurenspel. Dezelfde juiste tegenstelling ligt in het sjineesche *Wei-Khi* en *Siang-Khi*. Met onze moderne dame (*domina*, *donna*, vrouw, heerin) hebben beide spelen niets te doen, evenmin als het romaansche woord *mactare* = dooden, met het middeneeuwsch *mattare* = matzetten, of perziesch *roech* met *roc*, *rocca* = rots, burcht, of *schaak* (in ons spel) met oudgermaansch *schach* = roof (men denke aan 't *schaken* van een vrouw).

1) Op dit kinderlijke, voor onzen tijd kinderachtige standpunt van schaaknoteering, van dezelfde naïveteit alsof men niet met cijfers maar op de vingers telt, staan zelfs nu noch Spanjaarden, Italianen, Franschen en Engelschen! In Duitschland, Oostenrijk, . usland, Deenemarken, Zweden en Holland is de normale wetenschappelijke (of algebraïsche) methode tegenwoordig uitsluitend in gebruik. De noteering met enkel cijfers, van 1—64, is een barbaarschheid, de zoogenaamde arithmetische (a1—a1 = 11, 12, 13—18; b1—b8 = 21, 22, 23, etc.) niets dan schoolvossengeknutsel.

Gespeeld te Berlijn den 12den juni 1873.

Robert Franz.	v. d. Linde.
1. e2—e4	e7—e5
2. c2—e3	Pg8—f6
3. f2—f3	d7—d5
4. e4+d5	Pf6+d5
5. Pb1—a3	Af8—h6
6. Ac1—e3	**Rh8—f8**
7. g2—g3	**Ke8—g8**
8. Af1—d3	f7—f5
9 **Ke1—g2**	f5—f4
10. Ae3—c1	Pb8—d7
11. g3—g4	**Fd8—f6**
12. h2—h4	g7—g5

Anders ontstaat door g4—g5 een zoogenaamde *bril* (*vork*), waardoor altijd éen der twee officieren verloren gaat.

13. h4+g5	Ff6+g5
14. Pg1—h3	Fg5—h4
15. Ph3—f2	Fh4—g3
16. Rh1+h6 (?)	Fg3+f2

Wit heeft een fout begaan: alfil en fers zijn minder waard dan het paard.

17. Kg2+f2	Kg8—g7
18. g4—g5	Pd7—f6

Men ziet, waarom de pion het paard niet kan nemen!

19. Pa3—c4	Pf6—g8
20. Rh6—h1	Rf8—e8
21. **Fd1—b3**	a7—a6
22. Ac1—a3	b7—b5
23. Pc4—a5	e5—e4
24. f3+e4	Re8+e4
25. c3—c4	b5+c4
26. Fb3+c4	Pd5—b6
27. Ra1—c1	Ac8—e6
28. Fc4—b3	Ra8—c8
29. Fb3—c2	Ae6—c4
30. Fc2—d1	Rc8—d8
31 Ad3—f5	Rd8+d2!
32. Kf2—f3	Re2—e3!
33. Kf3+f4	

Zwart kondigt nu mat in vijf zetten aan:

33. . .	Pb6—d5!
34. Kf4—g4	Rd2—d4!
35. Kg4—h5	Pg8—f6!
36. g5+f6!	Pd5+f6
37. Kh5—g5	Rd4—g4†

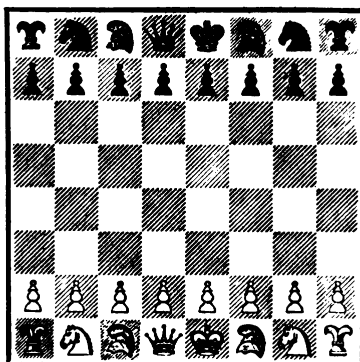
Gehéel middeneeuwsch kon Zwart zeggen: Mat in niet meer en niet minder (*nec plures nec pauciores*, *nec plus nec minus*, *ne mas ne menas*) dan zes zetten (met 37... h7—h6!; 38. Rh1+h6, Rd4—g4†).

Dit schaakspel heeft in Europa, vooral in het tijdperk van 1200 tot 1500 gebloeid. Het was een troost in de eenzame kloostercel en op de noch eenzamer burcht. Minnezangers hebben er tal van beelden, de adel menige verciering van zijn wapens, de levende volkstaal onsterfelijke uitdrukkingen aan ontleend. Het was schoon; maar het was niet schoon genoeg om aan hooger dan middeneeuwsche verstandsontwikkeling op den duur te voldoen.

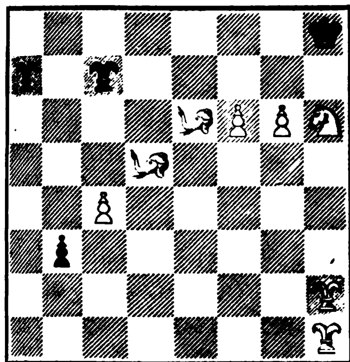
IV.

HET NIEUWE (EUROPEESCHE) SCHAAKSPEL.

Omstreeks het laatste vierde der 15de eeuw, stellig tusschen **1450** en **1500**, onderging het schaakspel een groote verbetering. Er was toen alom een nieuwe tijd aangebroken: de typografie, dit voertuig der nieuwe beschaving, was c. 1450 uitgevonden door Johan Gutenberg te Maints; allerwege waren de gemoederen in religieuze gisting, de voorbode der reformacie; het laatste bolwerk van den Islam in Spanje, Granada, viel; Amerika werd ontdekt en de groote zeeweg naar Indië ontsloten. Vooral Spanje en Portugal gingen krachtig vooruit, en waarschijnlijk verliet het schaakspel dáar voorgoed het arabische standpunt. De nieuwe tijd drukte namelijk zijn stempel onmiskenbaar ook op het spel des geestes. Het oude schaakspel, hoe schoon ook, leed aan twee onmiskenbare gebreken: langsaamheid van ontwikkeling en weerkeerige onkwetsbaarheid van zes stukken, van de twee ferzen en de vier alfils! Deze twee gebreken hief het nieuwe spel op. In een menigte oude vraagstukken staan twee alfils van dezelfde kleur (een onwettigheid!) achter elkander, en bestreken daardoor feitelijk, bijv. op **c5** en **d6** of op **f5** en **e6** de diagonalen **a3** tot **f8** of **h3** tot **c8**. Zoo werken in het volgend diagram (nº 9 uit *Bonus socius*) de alfils tot op **f7** en **g8**. Het voorstel bevat een der ontelbare middeneeuwsche wedspelen, d. w. z. een opzettelijk onoplosbaar gemaakt vraagstuk, dat



aanleiding gaf tot weddingschappen om geld. Wit moet juist in twee

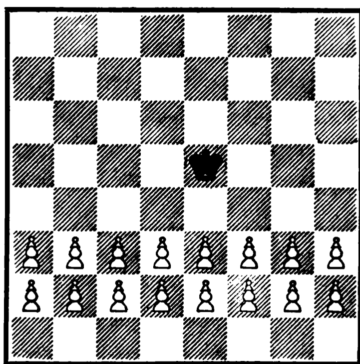


zetten (in niet meer of minder) matgeven, en dit is, merkt de schrijver op, alleen mooglijk als de zwarte pion op **b2** staat (1. Kh2+b2, en dan in den volgenden zet mat), maar nu kan Zwart tegen elken stillen zet van Wit het mat in den tweeden zet verijdelen. Zulk een stand der met een pion gedekte alfils noemt Alfonso *alfilada*. Een vlijtig schaakspeler kon door het bepeinzen van dergelijke stellingen allicht op het denkbeeld komen, met één alfil de **gantsche lijn** te bezetten! En daarmede ware dan het eerste stuk dat het nieuwe schaakspel, het ijl- of stormschaak (*alla rabbiosa*, zooals het in een italiaansch handschrift omstreeks 1500 genoemd wordt), kenmerkt, en dat we daarom den **looper** noemen, ontdekt. Het spreekt vanzelf, dat dit nieuwe stuk nu niet meer zooals het oude, — want het 'zou dan een verwoestende kracht uitoefenen, — over een bezette ruit heen mocht springen. Zóo heb ik mij de wording van den looper in mijn hoofdwerk voorgesteld, en zoo kan het ook inderdaad geweest zijn. Doch de zaak is misschien noch veel eenvoudiger.

In middeneeuwsche basterdspeelsoorten was namelijk bedoeld stuk feitelijk reeds lang aanwezig, met name in de groote schaakspelen in Spanje, Duitschland, Azië. De **krokodil** van het *Grand Acedrex* bij Alfonso (eerst in juli 1875 ontsloten!) is dezelfde als de looper van het nieuwe schaakspel. De spaansche definicie, dat de *Cocatriz* schuin over het gantsche bord kon gaan, maar dat de op een witte ruit staande altijd op wit, de op een zwart veld staande altijd op zwart moest blijven (anda en *sosquino* por *todo el tablero*, e si fuere *entablada en casa prieta*, andará en *prieta* e *non puede entrar en casa blanca:* E la que se *entabla en casa blanca* non puede entrar en *prieta*), is volkomen op den gang van onzen looper toepasselijk. Hij is verder de **koerier** in het duitsche *Curierspiel* uit het begin der 14de eeuw, en de **voorlooper**, éclaireur (*taliah*) in het lievelingsspel des mongolenkeizers Timoer (vgl. hoofdstuk VII). Een liefhebber van 't groote schaakspel, — en dat viel in de middeneeuwen blijkbaar in den smaak, — behoefde dus eenvoudig de gelukkige ingeving te krijgen (zulke lichtstralen zijn inspiracies) om het hem bekende stuk ook op het gewone spel toetepassen!

Maar naast den looper kon een stuk als de f e r s geen oogenblik langer stand houden. Ook hij moest nu de **lijnen**, wier r i c h t i n g reeds zoo dikwijls door zijne sprongen was aangewezen (zie p. 55, n° 26), nu in haar **volle lengte** beheerschen. Hij moest nu niet alleen van **d1** naar **d8**, **b1**, **b3**, **d3**, **f3**, en **f1**, maar ook tot **a1** of **h1**, **a4** of **h5** kunnen gaan. Zoo ontpopte, na eeuwenlange voorbereiding, de aziatische dwerg zich opeens als een europeesche reus! Hij werd op het schaakbord de s t e e n (*dama*) bij uitnemendheid, en daarom in het nieuwe spel niet slechts *dama*, *dame* (bij Damiano *damma*), maar dat spel zelf, in tegenstelling met het oude (*viejo*), naar hem juego *de la dama* genoemd. Overeenkomstig die oorspronkelijke beteekenis, en ter vermijding van allerlei misverstand, noemen we (in navolging van de Hollanders der 17de eeuw, vgl. de „Toelichting" op H. V § 5) het nieuwe stuk voortaan weer **dam** 1)).

Zoodra men den l o o p e r had, behoefde men den gang van dit stuk slechts met dien van den r o c h te verbinden, en — de d a m was gereed. Zulk een vereeniging van eigenschappen was in het middeneeuwsche schaakspel niets vreemds. Zoo mocht men bijv. in ons diagram p. 51 de witte pionnen naar welgevallen als v o e t g a n g e r s of k o n i n g i n n e n beschouwen (albi pedones, qui stant ante regem, sint *pedones* vel *reginae*, sicut albis placet). Een veel sprekender voorbeeld van dergelijke speelkeus bevat het zesde probleem (vgl. Cotton-Ms. n° 5) van den codex p. 18 n° 17. Wit speelt met zestien pionnen tegen den z w a r t e n Koning, die evenwel het recht heeft te werken hetzij als Koning, Koningin, A l f i l, P a a r d of R o c h, waardoor het spel toch een zekeren graad van opmerksaamheid vereischte 2)).

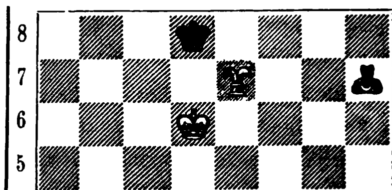


1) *Queen* = vrouw, *reine* = koningin, *bishop* = bisschop, *fou* = nar, en ons *raadsheer*, zijn gezamendlijk *middeneeuwsche benamingen*. Ze vertegenwoordigen in de schaaktaal stukken die in ons spel *niet meer bestaan*. Het duitsche *dame* is veel te dubbelzinnig en voor ons oorlogsspel teneenemale ongepast. De *laufer*, *löber*, daarentegen drukt volkomen juist het onderscheid uit van *oud* (*langsaam*) en *nieuw* (*snel*) en is bovendien historiesch. *Fers* en *alfil* kenmerken uitsluitend het oude of *arabische*, *dam* en *looper* het nieuwe of *europeesche* schaakspel.

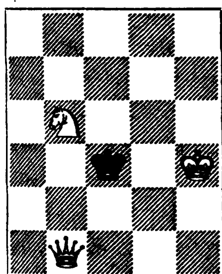
2) De tekst luidt gemodernizeerd als volgt: This is the covenant (agreement) of the

Men kan den Dam van het nieuwe spel zóo beschrijven, dat hij naar verkiezing hetzij als r o c h of als l o o p e r gaat, een denkbeeld dat ook den ouden schaakspelers somts voor den geest moet gestaan hebben, want het spel in het diagram heeft tot voorwaarde dat de roch óok als alfil speelt: *Albi habent primum tractum, et volunt mattare nigros ad* i j *tractum, et roccus valet roccum et alfinum et utriusque tractum facit. Primo trahe roccum in* A (= e6), *tunc rex niger non poterit se movere pro alfino et rocco: nigri trahunt reginam*, *et albi trahunt roccum et alfinum in* B (= g8) *et est mat.* De oplossing luidt dus: 1. Roch-Alfil e7—e6, waardoor hij het veld c8 afsnijdt, Fh7 loopt; 2. R & Ae6—g8 †. In b e g i n s e l was dit reeds volmaakt de nieuwe dam, — vereeniging van roch en modernen looper, — wat door deze stelling bewezen wordt: Wit speelt Pb4—a6, Kc3 m o e t naar c4, en Wit zet met Db1—d3 mat; de **dam** snijdt als **roch** het terrein a3—d3 en d3—d8, als **looper** de diagonaallijn d3—a6 af.

29. Bon. soc.



Mat in twee zetten.



Om bij benadering met eenige juistheid te bepalen wáar en wannéer het nieuwe spel ontstaan is, moeten we de feiten nagaan.

Wij hebben ten eerste reeds gezien, dat een bologneezer burger in Italië noch in **1454** den ouden tekst van Nicholas, en Porter omstreeks dienzelfden tijd een uittreksel uit de engelsche schaakcodices bewerkte. Eveneens nam Francesco Columna in **1467** in de *Hypnerotomachia* (Venecië 1499) het o u d e spel tot grondslag van een gekostumeerd tornier (*Schaakspel in Nederland* p. 86). Al die auteurs k u n n e n bij hun tijd ten achteren zijn gebleven, maar zonder stellig bewijs mag deze onderstelling niet worden toegelaten.

---

game, that one player shall have 16 pawns and will mate the red king. On the other side the adversary has the power of being *Reyne*, *Rook*, *Knight*, *Aufyn*, or *Pawn*, as is needful, & every piece he finds in his guard, he will take it if he can; and may move as he pleases, but in all *natural manner*, as pertains to each of the pieces. But of one thing you must be warned at first, that if he takes a single pawn, the game is utterly destroyed. But he who knows, how to avoid this, and play wisely, may easily mate his adversary.

Het oudste gedrukte schaakwerk dat het nieuwe spel beschrijft, verscheen, — zonder stad, uitgever of jaartal te vermelden, — in de spaansche taal onder den titel: »Korte aanwijzing en zeer noodzakelijke inleiding om het schaakspel te leeren, met 150 eindspelen. Opgedragen aan den doorluchtigsten, hoogverheven Don Johan den Derde, prins van Spanje, door Lucena, — den zoon van den zeer geleerden doctor en weleerwaarden protonotaris Don Johan Remirez de Lucena, den gezant en raadsheer onzer koninklijke gebieders, — studeerende aan de hoogeschool der zeer voorname stad Salamanca." Daar het schaakwerk met een (erotische) verhandeling over de liefde (*de amores*) begint, de spaansche kroonprins reeds in zijn 20ste jaar, kort na zijn huwelijk, den 4den oktober **1497** stierf, verbiedt ons niets aantenemen, dat Lucenaas werk in het jaar 1497 te Salamanca verschenen is. De auteur, zelf blijkbaar een zwak schaker, bericht dat hij beoogde „de beste openingen opteteekenen, die hij in Rome en geheel Italië, Frankrijk en Spanje had zien spelen of zelf ontworpen." Het getal dier varianten, Lucena noemt ze regels, bedraagt slechts elf. In de spelregels zegt hij: »wanneer men weet hoe elk stuk zich beweegt, zal men het verschil ontdekken tusschen het spel zooals wij dat thands spelen, hetgeen men damschaak (*de la Dama*) noemt, en het oude (*viejo*), met den fers (*alferezza*), dat voorheen gebruikelijk was." Op dit »voorheen" mag evenwel niet te sterk gedrukt worden! Vooreerst geeft Lucena de oude spelregels zoowel als de nieuwe op, vervolgends spreekt hij van dat oude spel steeds in den tegenwoordigen tijd, ten derde is in zijn »rozenkrans" van 150 eindspelen de helft oud! Oud en nieuw bestonden derhalve naast elkander. Een andere bron, niet veel ouder dan Lucena, is een anonyme pergamenten codex (thands in de groote boekerij te Göttingen), voor een ongenoemden vorst in het latijn geschreven (omstreeks **1490**—**95**). Hier komen 12 spelopeningen en 30 (ook aan Lucena bekende, uitsluitend nieuwe) eindspelen voor. De taal wijst naar Zuidfrankrijk heen en toont spaanschen invloed 1). De dam staat in de diagrammen (verkort *da.*), maar de latijnsche tekst moest wel het gebruikelijke *regina* behouden. (Ook in *Sensvit*, p. 18 n° 22, heet de oorsponkelijke fers *regina*, maar de geavanceerde pion *dame!*).

---

1) De looper heet in den tekst *alphinus*, maar ook *stultus* = nar, het fransche *fou*, en wordt in de eerste partij *estulti* verbogen, wat een spaansch taaleigen is; men vergelijke *espirito*, *espectaculo*, etc.

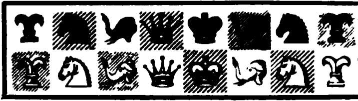
Toen de portugees Damiano in 1512 zijn schaakboek te Rome uitgaf nam hij noch maar één oud probleem (*alla antiga*) onder de 72 (reeds bekende!) nommers op, maar noch in hetzelfde jaar stelde de Italiaan Guarino zijn kollekcie van 75 uitsluitend oude spelen samen. Ook in Italië dus oud en nieuw spel naast elkander! Naar Duitschland kwam het nieuwe spel uit Italië. De *Schachzabel* van 1536 spreekt over »een andere manier om te schaken, die men noemt *Current* (d. i. koerier- of loopschaak) of het waalsche (d. i. het italiaansche) schaakspel. Dit schaakspel is bijna eenerlei met het rechte (d. i. gewone, orthodoxe) schaakspél." Dit oude of »rechte" spel bleef in Duitschland stellig noch tot ná 1600 naast het »waalsche" in gebruik, maar kwijnde inmiddels overal elders in Europa als verouderd wech 1).

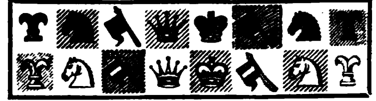
We zouden echter de moeite van al dit onderzoeken wel kunnen sparen, indien we — naar de wijze van het doode behoud — de uitkomsten der wetenschap niet toepassen op het leven. Fers en elefant zijn met de hervorming uit het schaakspel verdwenen, en het komt er derhalve op aan voor hun plaatsvervangers een nieuw zinnebeeld in de schaakdiagrammen intevoeren. Ten opzichte van den dam heerscht eenstemmigheid: hetzij men hem (verouderd) koningin of (modern) dama, dam noeme, een kroon is een voldoend symbool voor dezen veldheer in het schaakleger. Maar ten opzichte van den looper heerscht er verwarring. De spaansche en russische (verouderde) »elefanten," de italiaansche »vaandrig," en de deftige hollandsche »raadsheer" (de middeneeuwsche oude of raad) dragen — de fransche zotskap! De duitsche, skandinaafsche en hongaarsche »looper" daarentegen — den engelschen bisschoppelijken

---

1) Lopez zegt 1561 bl. 19 verso: „y assi al principio dela invencion deste juego la *reyna* (bl. 17 verso staat dat dit stuk *dama* genoemd wordt) no andaua sino *casa à casa* (dat is dus de oude koningin). Y quanto para hazer guerra en este juego era la mas ruyn pieça del tablero. La qual vsança oy dia se dize guardar los moros (wat ik met v. d. Lasa voor een drukfout in pl. van *muros* houd) dando a entender, que a la muger de honor no le es decente el andar mucho vagando", d. i.: En wat het oorlogen in dit spel betreft, was de koningin het slechtste stuk op het bord. Dit gebruik (om alleen stapvoets, ruit voor ruit, sp. huis aan huis te gaan) heet tegenwoordig: de muren (mauren, mooren of muhammedanen zou hier geen zin geven) bewaken, waardoor te verstaan wordt gegeven, dat het voor een eerbare vrouw niet past, overal te flaneeren. Bijgevolg had men in 1561 in Spanje noch een op het oude spel steunende populaire uitdrukking, maar verstond Lopez zelf het niet goed meer, want niet de koningin, maar de alfil was (wat koning Alfonso, zie p. 53 v. o., nauwkeurig wist) het zwakste stuk op het bord.

myter. De volgende diagrammen zouden er althands voor Spanje en Italië racioneel uitzien:



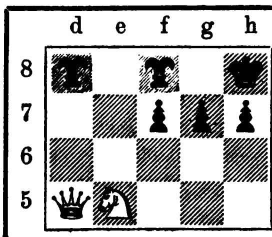


De schaakfiguren der fransche diagrammen heeft wansmaak geruimen tijd in het hollandsche tijdschrift voor het schaakspel, *Sissa*, opgedischt! Wie heeft ooit van een raadsheer gehoord, die voor hansworst speelde? We nemen, om aan die raadsheeren-schellenkappen-olifanten-adelaars-heidukken-bisschoppen-verwarring te ontkomen, het voorstel van den heer Doedes aan, en zetten den looper (adjudant, koerier, heraut) in den geest van ons verstandelijk oorlogsspel een helm op.

Aan het onzinnige verplaatsbare »kasteel," aan dien reizenden »toren," die zonder noodzaak den onveranderden roch uit het nieuwe schaakspel verdrongen heeft, dient ook een einde te komen. Hier behoeven we gelukkig niets nieuws te verzinnen, maar kunnen eenvoudig het eeuwenheugend oorspronkelijk stuk behouden.

De toren berust op een misverstand. Hieronymus Vida gaf in **1525**, in slaafsche navolging der spraakwendingen van Virgilius, een »klassiek" heldendicht over het nieuwe schaakspel in 't licht. Hij liet de schaakstukken optreden als Koning, Amazone, Boogschutter, Ridder en — daar hem de rocco of roch onverstaanbaar was — Elefant (*elephantus turritus*). Dat zijn »boogschutter" (*sagittifer*) reeds op de plaats van den oorspronkelijken elefant stond en de roch derhalve niets met een elefant te maken kon hebben, wist Vida niet. Het gedicht werd alom bekend, men begon naar zijn beeldspraak den roch als elefant met een toren (voor soldaten) op den rug aftebeelden; uit deze afbeeldingen is gemakshalve de elefant verdwenen, en zoo is de dwaze toren op het schaakbord beland. Daar men hem in 't spel toch »verzetten" moet, staat hij niet zóo vastgemetseld, dat we hem er niet weer kunnen afgooien.

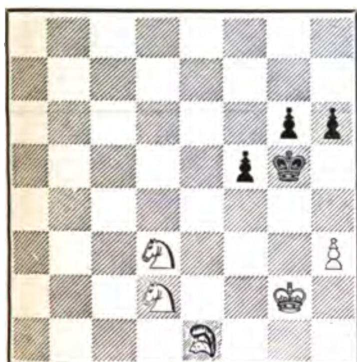
Hoeveel rijker aan kombinacies werd nu het schaakspel! Want hoeveel



machtiger waren de beide nieuwe figuren dan de ouden! Men zie welken dwang de dam tegen den eertijds geweldigen roch kan uitoefenen. Uit de zetten 1) Pe5+f7!, Kh8—g8 (want op Rf8+f7 volgt 2. Dd5+d8!, Rf7—f8; 3. Dd8+f8 †); 2) Pf7—h6!!, Kg8—h8; 3) Dd5—g8!, Rf8+g8, volgt het beroemde »ver-

stikte" mat 4) Ph6—f7 †. Het zal den lezer, die al het geleerde ook in het nieuwe spel gebruiken kan, niet berouwen, aan de hand des oosterschen veziers en op den elefant met veiligen tred in de kennis van het nieuwe spel te zijn doorgedrongen. Hij heeft een vasten grond gelegd, hij begrijpt; wat men met het geheugen weet verdwijnt weer, wat men met het oordeel weet is eigendom van 't verstand. Thands oefene hij zich op het bord in het gebruik van dam en looper door middel van de volgende voorstellen uit den éersten tijd van het nieuwe schaakspel.

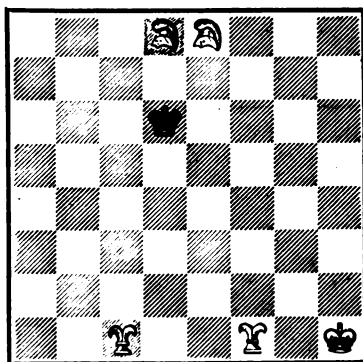
1.



Mat in drie zetten.

(1. Le1—h4!, Kh5; 2. Pf4!; 3. Pf3 †
1. . . Kg5+h4; 2. Pf3!; 3. Pf4 †)

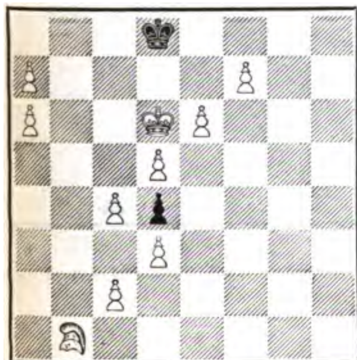
2.



Schaak en mat met de loopers

(1. Rfe1; 2. Lc7; 3. Lf7; 4. Lb6; 5. Re3!; 6. Lg6 †)

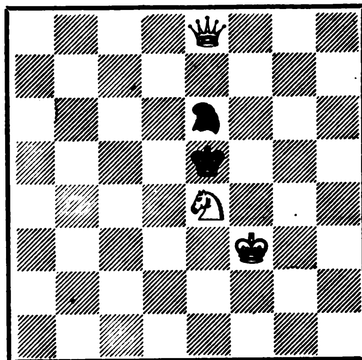
3. Polerio.



Zelfmat in acht zetten.

(1. La2; 2. Lb3; 3. La4; 4. Ld7!; 5. c3; 6. c5; 7. c6, c1 Dam; 8. c7!, Dc7†)

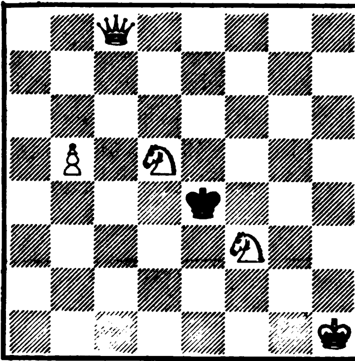
4.



Mat in twee zetten.

(1. Ke3, K—; 2. Db5 of h5 †)

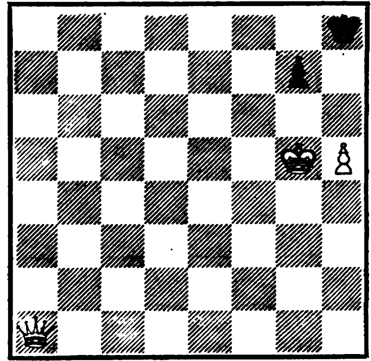
5.



Mat in twee zetten.

(1. Dc2!, Kd5; 2. Dc6 † of 1... Ke3; 2. Dg2 †)

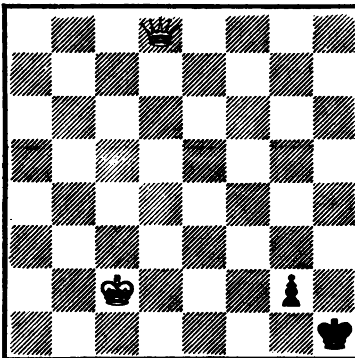
6.



Mat met pion h5 in 3 zetten.

(1. Da1—a8!; 2. Da8—f8; 3. h5+g6 †)

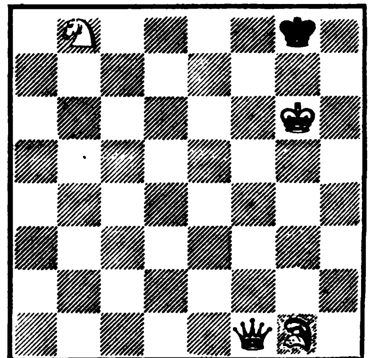
7. Lucena 71



Mat in drie zetten.

(1 Dh4!; 2. Kd1, Kf1; 3. De1 †)

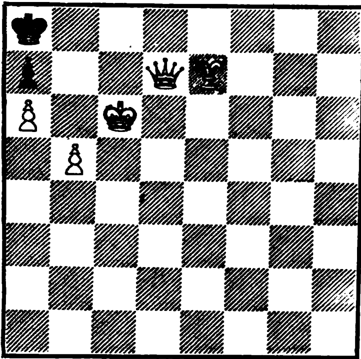
8.



Mat op d6 in zes zetten.

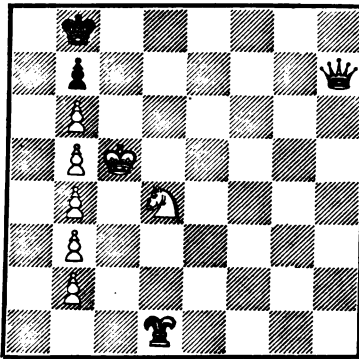
(1. Dh3; 2. Dh8!; 3. De8; 4. Kf6; 5. Dg4; 6 Dd7 †)

9.



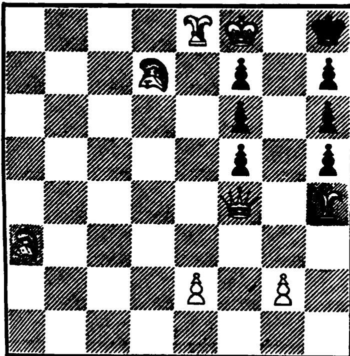
Mat met p.b5 in 10 zetten.
(1. Re4; 2. Ra4; 3. Ra5; 4. Dc7!; 5. Db6; 6. a7; 7. Kb6; 8. Ka6; 9. b6; 10. b7†).

10.



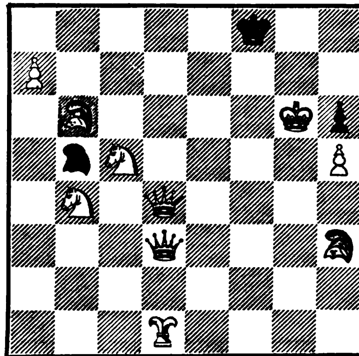
Mat met pion b2 in 11 zetten, zonder pion b7 te slaan. (1. Dc7!; 2. Pc6; 3. b7!; 4. b6!; 5. Rd5; 6. b5!, 7. Df4; 8 b4!; 9. Kc4; 10. Dc1; 11. b3†).

11. Polerio.



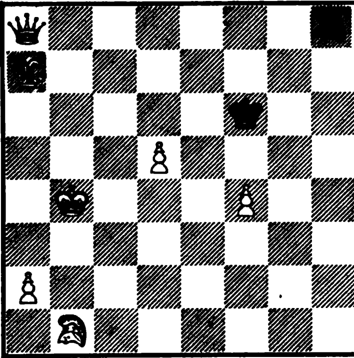
Mat in hoogstens 14 zetten met pion g2 zonder éen zwarten pion te slaan.

12. Polerio.



Pionnenmat in 23 zetten; Wit moet vooraf ál zijn stukken verliezen. (NB. In de oplossing bladz. 69 lees: 20... Dd4°; 21... De5°).

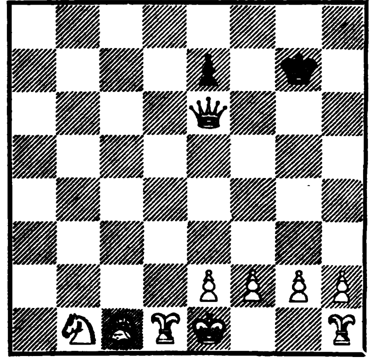
13. Polerio.



Zelfmat in 6 zetten.

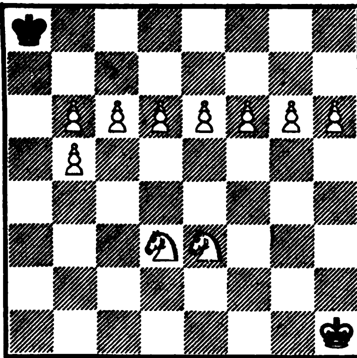
(1. Kb8, Lg7; 2. Dg8, Lf8 of h6; 3. Dh8!, Lg7; 4. Kb2, Lh8°; 5. Ka1, Lg7; 6. Rf7!, Kf7°†. Of 2... Lh8; 3. Kb2, Lg7; 4. Dh8, Lh8°; 5. Ka1, Lg7; 6. = opl. p. 69).

14. Salvio 1634.



Zelfmat met den eersten zet van p.e7 in 25 zetten.

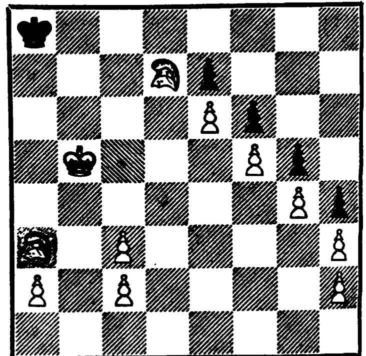
15.



Schaak en mat met alle pionnen in 28 zetten.

(Oplossing blz. 70 lees: 4... Kc8; 17. f7!).

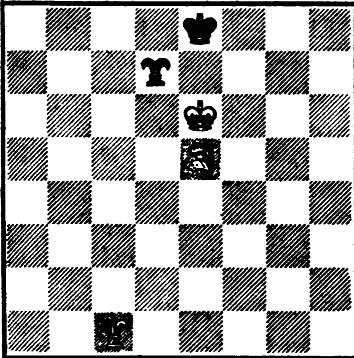
16. Salvio 1634.



Schaak en mat met de p. a2 en h2 in 50 zetten.

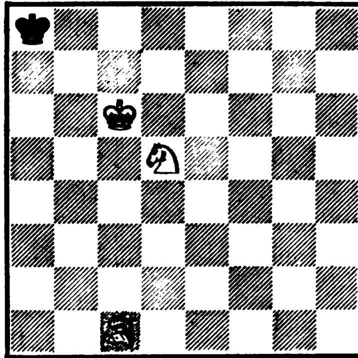
(NB. Oplossing p. 70: 10... Kb7; 31... fe5°; 33. fe5°; 38. g8D!; 42... ed6°; 43 . . Kb7°; 44. ed6°).

17. Philidor 1749.



Wit wint in hoogstens 12 zetten.

18. Del Rio 1750.



Mat in hoogstens 20 zetten.

Het elfde voorstel is het oudste der later zoo dikwijls nagebootste »spitsroedenspellen:" 1. Re4, fe4; 2. Lb2, e3; 3. Le6, fe6; 4. Kf7, e5; 5. Df5, e4; 6. Rh1, h4; 7. Dh5, h3; 8. g4, h2; 9. Df5, h5; 10. g5, h4; 11. La1, h3; 12. Lb2, h6; 13. g6, h5; 14. g7 †. (Vgl. Alexandre, pp. 329, 335, 338—340.) De verdere oplossingen volgen in de verkorte notacie, die men zich met geringe moeite even gemakkelijk eigen kan maken als de meer uitvoerige. Wanneer er bijv. staat Dh8! dan beteekent dit dat een Dam schaak geeft op het veld h8, waaruit geen verwarring kan ontstaan, want — tenzij het tegendeel wordt opgegeven — er is altijd maar éen stuk aanwezig, dat de aangewezen ruit kan bereiken.

12.

1.	Dh8!	Ke7
2.	De5!	Kf8
3.	Rf1!	Kg8
4.	Rf8!	Kf8°
5.	Dh8!	Ke7
6.	Pc6!	Lc6°
7.	De5!	Kf8
8.	Dd3d6!	Kg8
9.	Dde6!	Kf8
10.	Pd7!	Ld7°
11.	De7!	Kg8
12.	Le6!	Le6°
13.	Dh8!	Kh8°
14.	Df8!	Lg8
15.	Rg5	h6g5°
16.	a8 Dam	g4
17.	Dd5	g3
18.	Dg5	g2
19.	h6	g1 Dam
20.	Ld4!	Dd4°!
21.	De5!	Dg5°!
22.	Dg7!	Dg7°!
23.	h6+g7†	

13.

1.	Kb3	Lg7
2.	Dg8	Lh8
3.	Dg7!	Lg7°!
4.	Kb2	Lh8
5.	Ka1	Lg7°
6.	Rf7!	Kf7° †

14.

1.	h2h4	K—
2.	h4h5	»
3.	g2g4	»
4.	g4g5	»
5.	f2f4	»
6.	f4f5	»
7.	e2e4	»
8.	e4e5	»

9.	Kf2	K—
10.	Kg3	»
11.	Kg4	»
12.	Rh4	»
13.	Lf4	»
14.	g6	»
15.	Kg5	»
16.	Dc8!	»
17.	Dd7	»
18.	e6	»
19.	Rg1	»
20.	Rgg4	»
21.	Pc3	»
22.	Pe4	»
23.	Dc7	»
24.	Dc8!	Kg7
25.	Pf6	d7+f6†

15.

1.	Pd5	Kb8
2.	Pc7	Kc8
3.	Pc5	Kd8
4.	Pd7	Ke8
5.	Pd5	Kd8
6.	Pe7	Ke8
7.	Pe5	Kd8
8.	Pf7!	Ke8
9.	Pf5	Kf8
10.	Pg7	Kg8
11.	h7!	Kf8
12.	Pf5	Ke8
13.	Pe7	Kf8
14.	g7!	Ke8
15.	Pe5	Kd8
16.	Pd7	Ke8
17.	f7	Kd8
18.	Pd5	Kc8
19.	Pc7	Kd8
20.	c7!	Kc8
21.	Pc5	Kb8
22.	Pb7	Kc8
23.	d7!	Kb8
24.	Pd5	Ka8
25.	Pc5	Kb8
26.	c7!	Ka8
27.	b7!	Ka7
28.	b6†	

16.

1.	Lb4	K—
2.	La5	»
3.	c4	»
4.	c5	»
5.	c6	»
6.	c7	»
7.	c2c4	»
8.	c8 Dam!	»
9.	Dc7!	»
10.	Dg3	Ka8
11.	c5	Ka7
12.	c6	Ka8
13.	c7	Ka7
14.	c8Damhg3°	
15.	Dc5!	K—
16.	hg3	»
17.	Ld2	»
18.	Dc8!	»
19.	Lf4	gf4°
20.	Dc5!	K—
21.	gf4°	»
22.	h4	»
23.	h5	»
24.	h6	»
25.	h7	»
26.	a4	»
27.	h8 Dam!	»
28.	Dh3	»
29.	Dh3c3	»
30.	Dc8!	K—
31.	Dc3e5	f6e5°!
32.	Dc5!	K—
33.	f4e5°!	»
34.	g5	»
35.	g6	»
36.	g7	»
37.	a5	»
38.	g8 Dam	»
39.	Dg4	»
40.	Dd1	»
41.	Dc8!	»
42.	Dd6	e7d6°!
43.	Db7!	Kb7°!
44.	e5d6°!	Ka7
45.	a6	Ka8
46.	Kb6	Kb8
47.	Lc6	Kc8
48.	e7	Kb8
49.	a7!	Kc8

50. d7 (van h2 komende) †.

17.

1.	Rc8!	Rd8
2.	Rc7	Rd2
3.	Rb7	Rd1
4.	Rg7	Rf1 a)
5.	Lg3	Kf8 c)
6.	Rg4	Ke8
7.	Rc4	Rd1 d)
8.	Lh4	Kf8
9.	Lf6	Re1!
10.	Le5	Kg8

11. Rh4 en wint den roch of zet mat. Of:

4. . .		a) Kf8
5.	Rh7	Rg1!
6.	Rc7	Rg6 !b)

7.	Lf6	Kg8
8.	Rc8!	Kh7
9.	Rh8†	
6. . .		b) Kg8
7.	Rc8!	Kh7
8.	Rh8!	Kg6
9.	Rg8!	K—
10.	Rg1°	
5. . .		c) Rf3
6.	Ld6	Re3!
7.	Le5	Rf3
8.	Re7!	Kd8
9.	Rb7 en zet mat	

of wint den roch.

7. . .		d) Kf8
8.	Le5	Kg8
9.	Rh4 en wint.	

18.

1.	Lf4	Ka7
2.	Pb6	Ka6
3.	Lb8	Ka5
4.	Pd5	Ka6 a)
5.	Pb4!	Ka5
6.	Kc5	Ka4
7.	Kc4	Ka5
8.	Lc7!	Ka4
9.	Lb6	Ka3
10.	Pd3	Ka4
11.	Pb2!	Ka3
12.	Kc3	Ka2
13	Kc2	Ka3
14.	Lc5!	Ka2
15.	Lb4	Ka1
16.	Pd3	Ka2
17.	Pc1!	Ka1
18.	Lc3†	

Of:

4. . .		a) Ka4
5.	Le5	Kb3
6.	Pe3	Kb4
7.	Kb6	Ka4
8.	Lc3	Kb3
9.	Ld2	Ka4
10.	Kc5	Kb3
11.	Kb5	Ka3
12.	Pc2!	Kb2
13.	Pd4	Ka3
14.	Lc1!	Ka2
15.	Kb4	Kb1
16.	La3	Ka2
17.	Pe2	Ka1 b)
18.	Kb3	Kb1
19.	Pc3!	Ka1
20.	Lb2†	
17. . .		b) Kb1
18.	Kb3	Ka1
19.	Lb2!	Kb1
20.	Pc3†	

Er was nu noch maar één schrede noodig, om de ontwikkeling van het nieuwe spel te voltooien. We weten dat de Koning in het oude schaakspel, indien geen »schaak" hem dat belette, eenmaal in de partij, namelijk in zijn eersten zet, naar verkiezing in een derde veld kon springen. Dit recht behield hij. Door middel van dien sprong werd het steeds mogelijk, spoedig een der beide ingesloten rochs in werking te brengen. Plaatste men namelijk een roch naast den koning, dan kon deze door middel van den sprong in 't derde veld, d. i. naar den anderen kant van den roch, dit stuk vrijmaken en tevens zichzelven in grooter veiligheid brengen. We zien zulke koningssprongen in het göttinger handschrift, bij Lucena en Lopez. De laatstgenoemde schaakauteur vermeldt in 1561 tevens het gebruik der Italianen, om in één en denzelfden zet den roch naast den koning te plaatsen (d. i. Rh1—f1, Ra1—d1, Rh8—f8 of Ra8—d8) en vervolgends met den koning over den roch te springen (Ke1—g1 of c1, Ke8—g8 of c8). Deze tweeëenige zet, naar het vóorspelend stuk de **rochade** genoemd, kwam weldra in Europa

algemeen in gebruik en was in de 17de eeuw overal aangenomen [1]). We beelden hem af met het teeken K⌒.

Wat de lezer aangaande de litteratuur van het nieuwe spel noodig heeft te weten, vindt hij in de *Kerkvaders der Schaakgemeente* (behalve ondergeschikte schrijvers vooral: Lat. Mst. circa 1490—95, Lucena 1497, Damiano 1512, Lopez 1561, Polerio c. 1580, Gianuzio 1597, Salvio 1604 en 1634, Carrera 1617, Greco 1625, Ongenoemde te Lausanne c. 1670—1700, Bertin 1735, Stamma 1745, Philidor 1749 en 1777, de Ongenoemde van Modena: Del Rio 1750, zijn kommentator Lolli 1763, Cozio 1766, de Auteur van Modena Ponziani 1769 en 1782, Traite d'Amateurs 1775, Stein 1789, van Zuylen 1792, Allgaier 1795 [2]) bijeen.

---

1) Het laatste spoor van den geïzoleerden sprong des konings naar een derde veld, derhalve ook als paard, vertoont zich in het *Natürl. Zauberbuch*, dat in 1798 (!) te Neurenberg gedrukt werd (Ges. I. p. 354).

2) Uit de gouden eeuw van het spaansch-italiaansche (nieuwe) schaakspel (1540—1640), uitvoerig in mijn werk over Polerio behandeld, wil ik hier de beroemdste schakers alfabetiesch opsommen. Spanjaarden: D. Carlos d'Avalos (zie *Kerkvaders* n° 445, 564), Busnardo (*Kerkv.* 342, 510, 514), Alf. Ceron uit Granada (*K.* 260), Ruy Lopez, Mendrano, Olonso Ortega, Pedro Pedrosa, Pedro Ramirez, Santa Maria (*K.* 312, 335, 396, 397, 429, 439), Tomasa Schivel, Scovara (*K.* 259). Italianen: Salvatore Albino *il Beneventano*, *l'Ametrano*, Arimini uit Palermo, Giovanni Domenico d'Arminio (*K.* 128, 262, 264, 344, 479), Gio. Fil. di Augusta uit Militello, Giac. la Barbiera uit Palermo, Benavides (*K.* 18, 508), Const. Boccaccio uit Termine, Antonio Boi uit Sciacca, Paolo Boi *il Syracusano* (begunstigd door Filips II. † 1598), de vorsten Boncompagni, dr. Pietra Paolo Bottoni uit Messina, Ottavio Brancaccio uit Napels, Branci uit Palermo, Vito Bussemi uit Sciacca, Francesco Cardona uit Chiusa, Geronimo Carduzzi, Don (in Italië de gewone priestertitel!) Pietro Carrera (1571—1647), dr. D. Geronimo Cascio (*K.* 261, 448), D. Gio. di Castro, Tiberio Caualiera te Rome, Centurini, dr. Girolamo Ceriaci uit Andria, Carlo Cioffo in Pozzuolo, Francesco Citraro te Palermo, dr. Oratio Conte, D. Ferranto di Cordona, Giacomo Corsetto uit Netto, D. Pietra Paolo Costanzo uit Napels, Gio. Alfonso Daniele, Pietro Faylla, Fabrizio di Fazio te Capua, Battista Flaciglia *il Fornaro* uit Lentini, Lupa da Galatone, Ferrante Galeoto, Gio. Ant. Gallo uit Palermo, D. Matteo li Genchi uit Termine, Scipione Genouino te Napels, D. Fabrizio prins van Gesualdo (die te Napels een „schaakademie" hield!), Horazio Gianuzio uit Mantea, Alf. Girasa, D. Girolamo uit San Gio. Marignano (monnik in het klooster San Vitale di Ravenna), D. Mario de Gratia, Gioachino Greco uit Kalabrië (c. 1600—1630), D. Gio. Gregorio uit Catanzaro, D. Blasco Isfar van Palermo (baron di Siculiani), Gio. Dom. de Leonardis, Gio. Leonardi (uit Cutri in Kalabrië) *il Puttino* (c. 1540—1585, *K.* 121,

Voor onze eeuw verdienen uit den overvloed van schaakboeken bizondere aanbeveling: v. d. Lasa, *Berliner Schach-Erinnerungen* (Leipzig 1859); Suhle & Neuman, *Die neueste Theorie und Praxis des Schachspiels* (Berlijn 1865), v. d. Lasa, *Handbuch des Schachspiels von* P. R. v. Bilguer (Leipzig 1874). De engelsche en fransche leerboeken hebben weinig te beteekenen, en het zoogenaamde »wetenschappelijke spel" van Max Lange

---

129, 181, 263, 270, 275, 276, 309, 321, 322, 334, 368, 500, 507, 584, 591, 628), Gio. Battista en Antonio Lupurello uit Caltagirone, D. Ant. Mancino, D. Mariano Marano te Sortino, Ferrante Marcellino uit Mantea, Agostino Marisgallo uit Catanzaro, Michele di Mauro *il Calabrese* (uit Grotteria, Salvioos leermeester), Ant. Mazzara uit Scicli (genoemd *Birritta*), Christ. Mazzucco van Genua, markies van Monteforte, dr. Pompeo Morra, Mucciaccio (in Spanje), dr. Tindaro Muratore te Mireo, Muzio uit Alessandro (*K.* 448), D. Nicodemo, D. Horatio Paterno uit Catania (baron van Biscari, † 1614), D. Pietro Petronio van Foligni, prins Pietrapertia in Militello, dr. Ant. Pirrone, Silvio Platamone uit Syrakuze, Giulio Cesare Polerio uit Lancia (c. 1540—1610) in Kalabrië, Cesare da Ponti, Scipione Portio, D. Hannibal Riganato te Messina, Gio. Rodriquez (in Spanje), Hannibal Romeo uit Ferrara (*K.* 362), Nicola la Rosa uit Mazzoro, Tomaso Caputo gen. Rosces van Napels, Clariano Rosso te Militello (Carreraas meester, † 1604), dr. Pietro di Ruggieri in Salerno, *il Saduleto* (*K.* 18, 508), Gio. Dom. Salmato uit Messina, dr. Alessandro en Carlo Salvio te Napels, Bartolemeo Santa Croce in Rome, Michelino Scavelli, Ricupido Scodes, dr. Leone Sorrentino uit Pozzuolo, prins Stigliano in Napels, G. Dom. Tarsia, Giac. di Termine uit Alcamo, Luciano Timpanello uit Tavoriuina (wiens vrouw, dochter en zoons, vooral D. Ignazio, monnik op den Monte Cassino, allen goed in 't schaakspel ervaren waren), en Traino te Napels.

Spanje, Kalabrië en Sicilië toen en thands!

Uit den aanvang der vorige eeuw zijn noch de volgende italiaansche meesters beroemd: D. Scipione del Grotto van Salerno († 1723). Hij was van het kaart- en dobbel- tot het schaakspel bekeerd, analyzeerde elke partij op 14 gereedstaande borden, en sloeg o. a. in 1718 te Napels den engelschen admiraal Byng (denzelfden, die in 1704 Gibraltar innam en in 1718 de spaansche vloot bij Messina vernielde). Een van Grottoos beste leerlingen was Carmine Pagano, die uit liefde tot het schaakspel zijn apotheek verwaarloosde, maar daarentegen in het onderwijs van het schaken een voldoend middel van bestaan vond. Hij stierf omstreeks 1733. Met beiden wedijverden Ludovico Lupinacci († 1732) en D. Luigi Cigliarano uit Cosenza. Een uitstekend leerling van den Casertaner was de markies Biscardi, terwijl Stefano Battiloro, de „doove van Piedimonte", onovertroffen was in zijn spel met de pionnen; hij dreef ze vooruit, verdedigde en verbond ze zoodanig, dat zijn spel ongenaakbaar stond. (Een dergelijke specialiteit in onze eeuw was de hongaar Szén, wat echter met Philidors berucht sofisme: *de pionnen zijn de ziel van het schaakspel*, vgl. 1 Korint. XII: 15—17, niets hoegenaamd te maken heeft!) Battiloro stierf op hoogen leeftijd in 1754.

is niets dan een op de onkunde berekend koeterwaalsch spelen met de termen der wetenschap. De schijngeleerdheid eindelijk van Jaenisch is louter ongaar dilettantisme.

Eer we nu zelf tot een theoretiesch-praktischen kursus overgaan, ordenen we de speelregels, en bevelen den lezer dringend aan, ze zich eerst grondig eigentemaken.

או	פֵּץ	גַּאֶ	רים	יְרַ	בֹּא	בְּרֶ	סוס
וָה	הָ	קֵד	סָ	גֶל	כּ	מָה	וְיָ
גְבָ	רַח	מְקַ	נִס	דִּינְג	קֵשׁ	רו	דֹּף
לֵג	יֶעַ	בִּיב	תַּאֶ	רֹת	זֵי	רוֹת	שָׁ
מַפְ	עוֹת	תָּ	גִנְ	יְבַ	בָּאד	יְרָ	הַר
זֹב	מְדָ	וָה	סָ	אוֹת	יֶחֶ	חָק	יְעָ
כֵּן	לִיא	חָ	דוֹת	בְּחן	תִי	בְּיוֹם	כַּה
מָה	שָׁ	סו	פְּלָ	מִלְ	אֵי	שַׁף	בְּמַשְׁ

V.

HISTORIESCH SCHAAKRECHT.

INLEIDING.

1. Het schaakrecht is de wetenschappelijke vaststelling van de **speelwetten**, als rezultaat eener meer dan duizendjarige beoefening en daaruit ontstane inwendige ontwikkeling van het **regelmatige** (normale) **schaakspel**. Even als ieder ander recht, moet ook het schaakrecht vooral het historiesch gewordene, het algemeen erkende, den geest en het wezen van zijn onderwerp in rekening brengen, en het voorhandene verstaan, beschrijven en leiden. Het onderscheidt zich alleen daardoor van andere (politieke, burgerlijke, kerkelijke, en dgl.) rechten, dat het uitsluitend op vrijwillige toestemming berust.

2. Het normale schaakspel is een bordspel, dat, inzoover geen afwijkingen worden afgesproken, naar de volgende **wetten** en **voorschriften** door twee partijen tegen elkander gespeeld wordt.

Het spel dezer (uit twee of meer personen bestaande) partijen (art. 40) vormt de schaakpartij.

3. De wetten hebben betrekking op het wezen des schaakspels, haar overtreding heft het normale schaakspel-zelf op; de voorschriften (verordeningen, regels) zijn bepalingen omtrend het praktische spel, wier overtreding alleen de hoogstwenschelijke eenheid der speelgebruiken omverwerpt. De wetten en voorschriften vormen samen het **schaakrecht** 1).

---

1) Om de gelijksoortige stof bijeentehonden zijn in de artikelen de voorschriften alleen daardoor van de wetten onderscheiden, dat haar nommers tusschen twee [ ] geplaatst zijn. Een volstrekte onderscheiding tusschen wet en verordening (voorschrift, regel) is overigens op dit gebied niet goed mogelijk, maar bovendien ook onnoodig.

EERSTE TITEL.

Van het schaakbord.

Art. 1. Het schaakbord is een in vierenzestig gelijke kwadraten of velden (ruiten) verdeeld vierkant.

[Art. 2]. Deze vierenzestig velden worden afwisselend helder (wit) en donker (zwart) gekleurd.

[Art. 3]. Het geschakeerde bord wordt zóo geplaatst, dat elke spelende partij een wit hoekveld aan de rechterhand heeft.

[Art. 4]. De velden van het schaakbord worden, van den kant der witte stukken en van de linker- naar de rechterhand gerekend, zijwaarts naar de letters **a, b, c, d, e, f, g, h,** opwaarts naar de cijfers **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,** en bijgevolg van **a1** tot **h8** genoemd (vgl. p. 29).

TWEEDE TITEL.

Van de schaakstukken.

Art. 5. Elke partij speelt met de volgende zestien stukken (figuren): één **koning**, één **dam**, twee **loopers**, twee **paarden**, twee **rochs** (wagens), tesamen acht officieren, en acht **pionnen** (voetgangers, soldaten).

Art. 6. De zestien stukken eener partij worden van de zestien stukken der tegenpartij door een heldere (witte) en donkere (zwarte of roode) kleur onderscheiden.

Art. 7. De witte koning wordt geplaatst op het veld **e1**, zijn dam op **d1**, zijn loopers komen op **c1** en **f1**, zijn paarden op **b1** en **g1**, zijn rochs op **a1** en **h1**, zijn pionnen op **a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.** De zwarte koning komt op **e8**, zijn dam op **d8**, en zoo vervolgends de andere zwarte stukken tegenover de witte.

Art. 8. De koning kan zich één veld ver naar álle richtingen bewegen (bijv. van **e2** naar **e1, d1, d2, d3, e3, f3, f2, f1**).

Art. 9. Eénmaal in elke partij kan de koning een roch naast zich plaatsen (op **f1, d1, f8, d8**) en zelf naar den anderen kant van dit stuk (derhalve naar **g1, c1, g8, c8**) springen. Deze dubbele zet heet de **rochade**; zij wordt als één zet beschouwd en heeft daarom ook al de gevolgen van een gewonen zet (art. 26).

Art. 10. De koningssprong (rochade) is ongeoorloofd: 1) wanneer

niet álle velden tusschen roch en koning vrij (ledig) zijn; 2) wanneer koning of roch zich eens van hun standplaats verwijderd hebben; 3) wanneer éen der velden voor den sprong des konings (**e1, f1, g1** of **e1, d1, c1** = **e8, f8, g8** of **e8, d8, c8**) door een stuk der tegenpartij is aangevallen. De koning mag derhalve niet uit, voorbij of in een schaak rocheeren.

Art. 11. De dam beweegt zich naar verkiezing hetzij als looper (art. 12) of als roch (art. 14).

Art. 12. De loopers gaan in schuine (diagonale) richting over alle velden van de kleur hunner standplaats (**c1** en **f8** zwart, **f1** en **c8** wit; bijv. **c1—h6—f8—a3—c1**).

Art. 13. De paarden springen, onverschillig of de tusschenliggende velden al dan niet bezet zijn, naar de grensvelden van élk derde veld in de rechte lijn, d. i. naar elk derde veld van een andere kleur dan hun oogenblikkelijke standplaats (bijv. van **c3** naar **b1, a2, a4, b5, d5, e4, e2, d1**).

Art. 14. De roch gaat naar álle kanten (horizontaal en vertikaal, dus evenwijdig, parallel, met de randen van het bord) in de rechte lijn (bijv. **h1—h8—e8—e1—a1**).

Art. 15. De pionnen gaan altijd éen veld in rechte lijn vooruit (bijv. van **a2** naar **a3, a4, a5, a6, a7, a8**), maar sláan in schuine richting (bijv. van **g4** op **f5** of **h5**).

Art. 16. Als een pion zijn eerste standplaats verlaat mág hij twee velden vooruitgaan, bijv. **a2—a4, b2—b4, e7—e5.**

Maar indien hij daardoor een pion der tegenpartij voorbijgaat, kán deze hem bij den eerstvolgenden zet op het gepasseerde veld nemen. (Staat er bijv. een zwarte pion op **b4**, dan kan op den zet **a2—a4** het andwoord **b4** neemt **a4** op **a3** volgen). Zie art. 34.

Art. 17. Wanneer een pion een randveld (**a8** tot **h8** of **a1** tot **h1**) bereikt (damhaalt), wordt hij door dien zet, naar de keus des spelers, **onmiddelijk** in een dam, looper, paard of roch veranderd en werkt in zijn nieuwe eigenschap oogenblikkelijk mee.

Bij deze rangverhooging is het — mids men niet twee loopers van éen kleur verkrijge — onverschillig, welke officieren al dan niet in de damhalende partij noch aanwezig zijn: men kan door middel van pionnenavancement twee of meer dammen, drie of meer paarden en rochs in zijn spel opnemen. Maar als pion, d. i. als onbewegelijk stuk, mag deze niet op een eindveld blijven staan.

DERDE TITEL.

Van de schaakpartij (Inl. alinea 2).

[Art. 18]. Vóor het begin eener partij overtuigen de spelers zich van de juiste ligging van het bord (art. 3) en van de juiste opstelling der stukken (art. 7); want elke partij, waarbij deze bepalingen niet opgevolgd worden, is nietig (art. 39).

[Art. 19]. Bij de eerste partij bepaalt het lot, wie der spelers den voorzet heeft (d. i. het spel mag beginnen). De verplaatsing van een stuk van zijn standplaats naar een ander veld vormt een zet (artt. 9, 24).

[Art. 20]. Alle volgende spelen worden door partijen om beurten begonnen, onverschillig of het voorafgegane spel al dan niet beslist werd. Nietig verklaarde partijen (artt. 18, 39) hebben op deze afwisseling géen invloed.

[Art. 21]. De partij die begint speelt met de witte stukken.

[Art. 22]. De spelers mogen géen ander stuk aanraken dan wat zij van plan waren te verzetten, en dus (omgekeerd) géen ánder stuk verzetten dan zij hebben aangeraakt. Wenscht men een stuk om een andere reden aanteraken dan moet men dit uitdrukkelijk te kennen geven.

Art. 23. De spelende partijen doen beurtelings altijd (dus ook bij den aanvang van het spel) maar één zet tegelijk.

Art. 24. Alle officieren (art. 5) bewegen zich in hun wettige richting (artt. 8—16) zoover die op het bord vrij (open) is (zie uitzondering art. 13), en mogen elk vijandig stuk, dat zij op die wijze kunnen bereiken, slaan; in dat geval wordt het bereikte (geslagen) stuk der tegenpartij van het bord genomen en het slaande stuk in zijn plaats gezet.

[Art. 25] De speler moet zijn zet, nadat hij hem met het verstand deed, rechtstreeks op het bord ten uitvoer brengen, maar niet eerst met de vingers of met een stuk in de hand berekenen; hij mag evenmin met zijn stuk andere velden aanraken, dan die, welke tot den beoogden zet behooren.

[Art. 26]. Bij de rochade wordt éerst de roch naast den koning gezet en dán doet de koning den sprong naar de andere zijde van den roch.

Wanneer dus een speler zijn noch niet bewogen roch onmiddelijk naast zijn koning plaatst, mag de tegenpartij niet spelen, vóor uit den koningssprong gebleken is, dat de rochade en niet een zet met den roch-alleen bedoeld wordt. Bedoelde sprong moet dan echter onmiddelijk op de verplaatsing van den roch volgen.

Art. 27. Een zet is niet geldig in de volgende gevallen: 1) als het aangeraakte stuk zich niet overeenkomstig de speelwetten bewegen kan; 2) als een gespeeld stuk zich niet zóo bewegen mag (bijv. de looper als paard of het paard als looper); 3) als een stuk der tegenpartij, dat niet geslagen kan worden, wordt aangeraakt.

In deze drie gevallen verliest men zijn zet (een *tempo*) en is de tegenpartij aan de beurt.

Art. 28. Het ongeldig verklaren en het daardoor veroorzaakte verlies van een zet heeft niet plaats, indien daaruit een voordeel voor de gestrafte partij mocht ontstaan. Het recht om dit te beoordeelen heeft alleen haar tegenpartij, die naar verkiezing óf het tempoverlies óf een anderen, regelmatigen zet eischen kan.

Art. 29. Het doel van het spel is het matzetten van den koning der tegenpartij. Zoodra men hem kan slaan, dat is, zoodra hij aan een direkten aanval bloot staat en zich niet meer daaraan kan onttrekken, is hij mat en daardoor de partij afgeloopen (art. 38).

[Art. 30]. Het aanvallen op den koning heet schaakbieden, de aangevallen koning staat schaak. Het schaakbieden en matzetten moeten uitdrukkelijk te kennen gegeven worden.

[Art. 31.] Een verkeerd (onmogelijk) schaakbieden leidt tot tempoverlies (art. 27).

[Art. 32.] Wie zijn eigen (noch niet patstaanden) koning (art. 33) aan schaak blootstelt, verliest (art. 27) een zet.

Art. 33. Wanneer een speler géen anderen zet meer heeft, dan met zijn niet schaakstaanden koning, maar deze daardoor schaak zou komen te staan, dan staat die koning pat en de partij blijft onbeslist (remis).

Art. 34. Wanneer de patstaande partij in staat is een gepasseerden pion te slaan, (art. 16, alinea 2) dan is zij tot dezen zet verplicht.

Art. 35. Een schaakbieden, dat met dezelfde stukken eenige keeren herhaald wordt, zonder tot mat te leiden, maakt de partij (door voortdurend schaak) onbeslist. Het recht om dit te verklaren berust bij de aangevallen partij, zoodra dezelfde rechtstreeksche aanval of dezelfde reeks van rechtstreeksche aanvallen op haren koning driemaal achter elkander heeft plaats gehad.

Art. 36. Wanneer in het eindspel de beide partijen zóo gelijkstaan dat geen der strijders bij machte is te overwinnen, dan wordt het spel als onbeslist afgebroken.

Van nature onbeslist (d. i. onmogelijk te winnen) zijn de eindspelen met

1) twee beroofde (alleen overgebleven) koningen;

2) koning en pion op een randveld, tegen een koning, die het damveld (hoekveld) van den pion kan bereiken;

3) koning en pion op een der middellijnen, tegen den koning, wanneer deze niet zonder schaak naar het damveld gedreven kan worden, of wanneer deze op oneven rijen (1, 3, 5, 7) de oppozicie bereikt;

4) koning en één looper tegen den koning;

5) koning, looper en pion tegen den koning, wanneer zich het geval van alinea 2 voordoet en de looper van een andere kleur is dan de hoekruit waar de beroofde koning staat;

6) koning en paard tegen den koning;

7) koning, paard en pion op a8, d5, a7 (resp. h8, e5, h7, of voor zwart op a1, d4, a2 of h1, e4, h2) tegen Kc8 (f8, c1, of f1).

Onbeslist tegenover korrekt spel der zwakste partij blijven de eindspelen van

8) paard- en rochpion tegen een noch onbewogen rochpion;

9) twee paarden tegen den koning;

10) looper met een of meer pionnen tegen een looper van andere kleur;

11) twee loopers tegen één paard;

12) roch tegen looper, gewoonlijk zelfs met een of twee pionnen;

13) roch tegen een paard, dat niet van zijn koning verwijderd kan worden (anders wordt het gemakkelijk door den roch afgesneden);

14) roch en looper tegen roch, behoudens enkele door de schaaktheorie opgegeven uitzonderingen (vgl. p. 69 no 17);

15) dam tegen twee naast elkander vóor hun koning staande loopers;

16) dam tegen twee paarden, die in de nabijheid van hun koning naast of achter elkander staan;

17) dam tegen door hun koning beschermde looper en paard;

Art. 37. Indien in een eindspel het mat theoretiesch mogelijk is, heeft de verliezende speler, die belet wordt de partij door opgeven te eindigen, het recht, dit mat op straffe van het verlies der partij, binnen een bepaald getal zetten te eischen of anders het spel als onbeslist aftebreken.

Het getal dezer zetten bedraagt * in de eindspelen met

1) dam tegen koning,

2) een of twee rochs tegen koning;

q in de eindspelen van

3) dam tegen koning en roch;

4) looper en paard tegen koning;

5) twee loopers en één paard of twee paarden en één looper tegen koning en roch;

6) looper, paard en pion tegen koning en roch;

7) roch met looper óf paard tegen koning en roch;

8) roch en pion tegen koning en looper.

y in de eindspelen met

9) twee paarden en één pion tegen koning;

10) roch en looper tegen koning en roch (in bepaalde stellingen).

Art. 38. De partij die den koning der tegenpartij matzet (art. 29) heeft het spel gewonnen.

Art. 39. Een partij, waarin gedurende of na den afloop van het spel een wetsovertreding aan het licht komt is nietig (art. 18).

PARTIJ MET BERAADSLAGING.

Art. 40. Op partijen, waarbij meer spelers met elkander over hun zetten raadplegen (**konsultaciepartijen**), zijn de voorschriften van het schaakrecht eveneens van toepassing; art. 22 in dien verstande, dat de eens door den leider gesproken (of schriftelijk meegedeelde) zet niet herroepen mag worden.

PARTIJ DOOR BRIEFWISSELING.

Art. 41. In partijen door middel van brieven of telegrammen (**korrespondenciepartijen**) gespeeld, is de vroegst afgezonden (niet altijd de vroegst ontvangen zet) geldig.

Bij de toezending van meer dan één zet tegelijk, staat de geldigverklaring van den tweeden, derden of elken verderen zet uitsluitend aan de keus van den ontvanger, terwijl de afzender van zijn kant er niet één meer kan terugnemen (vgl. Hoofdstuk VI, partij 189 en 195).

TORNIERPARTIJEN.

Art. 42. Voor **schaaktornieren** (nacionale of internacionale wedstrijden) geldt het volledige schaakrecht, met de volgende beperkingen:

1) Ieder speler mag voor een x-aantal zetten over y-tijd beschikken;

2) alle deelnemers aan den wedstrijd spelen ieder met elkander een reeks van x partijen (*match*);

6

3) elke match (niet elke partij) geldt als eenheid;

4) onbesliste partijreeksen (remizen) gelden voor beide spelers als half gewonnen;

5) een partijreeks, die wegens afwezigheid of vertrek van één der beide spelers, niet afgespeeld kan worden, geldt voor den overblijvende als remis (zie al. 4).

Recht van uitgaaf.

Art. 43. Behoudends een tegengestelde overeenkomst, heeft ieder speler een onbeperkt letterkundig **eigendomsrecht** op de met hem gespeelde partijen.

Schaakproblemen.

Art. 44. Op Schaakproblemen of **kunstspelen** is het schaakrecht van toepassing, behalve dat in een (goed) probleem niet mag worden gerocheerd.

De eerste zet der oplossing is volstrekt de eerste zet van het spel, zoodat alle aan voorafgegane (denkbeeldige) zetten ontleende onregelmatigheden een kunstspel buiten het normale schaakspel plaatsen.

Evenmin mag een samensteller van kunstspelen den spelers voorwaarden opleggen die het schaakrecht niet kent (een aangewezen stuk niet te bewegen, te slaan, en derg.), want dat is basterdspel.

TOELICHTING.

De schaakzetten worden als bekend ondersteld in een arithmetiesch werk eener arabische filozofenorde, uit de tweede helft der tiende eeuw. Professor Gildemeister schreef mij daarover den 1. oktober 1875:

Die zu der Stelle aus den Schriften der lauteren Brüder gehörige Figur (*Geschichte* I p. 203) lässt sich nach Anleitung der analogen mit neun Feldern unschwer construiren. Ihre Grundzüge sind die der Figur (p. 83).

Die Besetzung der leeren Felder mit den Zahlen 13—36, 46—69 kann vorbehalten bleiben; ohne Zweifel ist die vollständige Figur in Handschriften telesmatischer Bücher zu finden. Das Gegebene zeigt zunächst nach allen Richtungen die Additionszahl **369**, von der die neun Felder des innern Quadrats nothwendig ein Drittel, also 123 ergeben müssen Der verständliche letzte Theil des arabischen Textes entspricht ganz: »Zu den Eigenthümlichkeiten der Figur gehört, dass sämmtliche Eckfelder gerade Zahlen, sämmtliche mittlere [natürlich im Umfange, denn für die

neun innern Felder ist es unmöglich, da dann ja viel mehr ungerade als

4				81				2	
	74			5			76		
		12		73		10			
			40	45	38				
3	75	11	39	41	43	71	7	79	= 369
			44	37	42				
		72		9		70			
	6			77			8		
80				1				78	

246 + 123 = 369.

gerade Zahlen vorhanden sein müssten] ungerade enthalten. [Dies trift sowohl in Beziehung auf das Ganze, wie auf die neuntel zu]. Der Gang dabei ist der Gang des Pferdes [von 37 auf 38], dann der Gang des Fussgängers [von 39 auf 40], dann der Farzân zweimal [von 40 auf 41 auf 42], dann des Fussgängers einmal von 42 auf 43], dann der des Pferdes noch einmal [von 43 auf 44] dann der Gang des Pferdes zum oberen Mittelfeld [45]."

De oudste volledige speelregels voor het schaken staan in het heldendicht van Firdauçi (940—1020), namelijk het vermaarde Koningsboek (*Shâhnâma*), dat hij, op verlangen van den soeltan Mahmoed I. van

Ghasna, gedurende de jaren 999—1011 voltooide. Hij beschrijft den loop der schaakstukken als volgt:

1. Strijdvaardig stond de Koning te midden van 't leger;
2. éenerzijds (had hij) de *Farzâna* als trouwe genoot,
3. dan van weerskanten twee Elefanten,
4. door wie de troon (des konings) overschaduwd werd.
5. Ter zijde (der elefanten) staan twee Paarden met ruiters,
6. die den strijd zoeken ten dage van den slag.
7. Als voorvechters de beide *Roechs* (strijdwagens) terzij van de slaglinie,
8. met de holle hand aan de lippen (de wagenkampvechters namelijk) van wege het hartebloed (des vijands, dat ze willen opslorpen).
9. De Voetganger liep naar voren en achteren,
10. Want hij was het, die in den slag ijlde ter hulpe:
11. als hij doordrong tot het einde van 't slagveld,
12. dan kwam hij, als Vezier, aan de hand des konings te zitten.
13. Eveneens (liep) de manhafte Vezier éen veld; verder
14. ging hij niet wech in den strijd van zijn koning.
15. Drie velden doorliep de geweldige Elefant,
16. het gantsche slagveld overzag hij drie mijlen ver.
17. Ook de loop van het Paard strekte zich uit over 3 velden,
18. maar bij dien loop bleef een veld onaangeroerd.
19. Naar alle (vier) zijden ging de wraakgierige Roech
20. en doorliep geheel de kampplaats.
21. Elk (stuk) bewoog zich in zijn eigen gebied,
22. in zijnen loop deed het geen stap meer of minder.
23. Wanneer éen hunner den Koning zag in den strijd,
24. dan riep hij luidt: »voort, o Koning!"
25. De Koning verliet zijn eigen veld
26. zoodra hem de ruimte te eng werd.
27. Daarop versperden zij den Koning den weg
28. Roech, Paard, Fers, Elefant en Leger.
29. Toen zag de Koning uit naar alle vier kanten
30. en vond zijn leger neergeveld, met gefronst gelaat.
31. Door water en grachten was hem de weg afgesneden,
32. ter rechter- en ter linkerhand, van voren en achter, te midden van 't (vijandelijke) leger.
33. Door gedrang en versperring werd de Koning mat *Shâh mât*.
34. Zoo trof hem, wat hem door 't wentlende firmament bestemd was.

Deze (eerst door vergelijking met de andere bronnen geheel verstaanbare) speelregels voor het oude schaakspel, die eeuwen lang van kracht bleven, werden later in hoofdzaak ook in de volgende bronnen beschreven. (De teksten staan telkens ter aangehaalde plaatse; I en II, zonder meer, duiden mijn Geschiedwerk aan.) Arabiesch: Codex add. 7515, zie boven p. 12 n° 1 1)[1]. Latijn: Alex. Neckam († 1217, I, pp. 147, 281); Gallensis (Parijs circa 1260? I, 149—50 1)[1]; Koning Alfonso X tusschen 1251 en 1283 1)[1]; Cessoles (c. 1250—75, I, 281—84); Pseudo-Ovidius (c. 1250—1300, II, 151; fransch II, 154—55, Schachz. 1869 p. 74); in de lat. schaakgedichten *Egregium ludum* (Schmid 1847, pp. 78, 80), *Belli cupit* (Sec. 13, Hyde I, 179), *Qui cupit* (sec. 13, Massmann 1839, pp. 127—31), *Si quis* (v. d. Linde, Schaakspel in Nederland p. 24 1)[1]. Pikardiesch door Nicholas (voor 1300, I, 286); spaansch door M. Azan (vóor 1350, I, 177); hebreeuwsch door den Pseudo-Ibn Esra (c. sec. 14, I, 195, duitsch ald. 164, deensch Nord. Skakt. 1873, pp. 321—30), Bonsenior (sec. 15? I, 168, Hyde 1694, I², 11—17), Anonymus (sec. 15, I, 199), Massaltob (1513—49, I, 198); duitsch door Köbel (c. 1520, I, 309); sanskriet door Raghunándana (1500, I, Beil. pp. 10—13), Nîlakantha (16—1700, I, 123). Vereenigd met het nieuwe schaakspel *de la dama* bij Lucena (1497, I, 331), Egenolf (1536, I, 323), terwijl de nieuwe regels der overgangsperiode (sprong des Konings zonder Rochade) voorkomen: Damiano 1512 (I, 338); Vida 1525 (II, 201); Lopez 1561; uitsluitend de nieuwe regels staan: *Cartel* 1577 (II, 209); Greco 1625 (II, 207); Jehuda di Modena (1625) (I, 171); hebr. Anonymus (I, 200) en vervolgends.

Artt. 1—3 staan feitelijk reeds bij Alfonso [2]. Het kleuren der velden is europeesch, en moet al spoedig na de arabische invoering van het schaakspel ontstaan zijn. Althands reeds Gallensis vergelijkt deze werld met het schaakbord, waarop het eene veld wit, het andere zwart is, overeenkomstig den tweeërlei staat van zonde en genade, enz. (Mundus iste totus est quasi *Scaccarium*, cuius *unus punctus est albus*, et alius *niger*, propter duplicem eius statum vitae & mortis, gratiae & culpae).

Het witte hoekveld rechts is een gebruik zoo oud als de scha-

---

1) Verschijnt in mijne *Schachurkunden*.

2) Op bl. 10b van het Cottonmanuscript staan 14 latijnsche verzen over den loop der stukken, die afgedrukt worden in de *Schachurkunden*.

keering van het bord. Men vergelijke de houtsnede der *Schachurkunden*, waar twee Sintjansridders zitten te schaken. Zij spelen het **32**ste (arabische) probleem in den fraaien Alfonso-codex.

Art. 4. Hèt eerste ontwerp van notacie is van Nicholas, en dateert dus reeds uit het einde der **13**de eeuw. Hij geeft (van a8 tot h8) de letters **A—H** op, dus zooals wij, maar dan in plaats van cijfers (te beginnen met a7—h7, van boven naar beneden gerekend) de letters **i, k, l, m, n, o, p, q,** zonder evenwel deze vrij racioneele methode in het verder beloop van zijn werk toetepassen. De toepassing komt echter voor in manuscript n°. 18 p. 18. De beste notacie is derhalve de verbeterde oudste!

Art. 5. De theorie van een verwisseling van **roch** en **alfil** in het oorspronkelijke spel, waaraan mijn *Geschichte* noch leed, is de laatste historische ketterij die opteruimen valt. Zij heeft nooit anders plaats gehad, dan in het betrekkelijk nieuwe indische basterdspel met dobbelsteenen. De **elefant** heeft altijd op de **c**- en **f**- ruiten gestaan, de **wagen** op de vier hoeken (**a** en **h**). De taalkundig onverklaarbare verbastering van *ratha* in *roech* bij de Perzen doet een (bedorven) noordwestelijk indiesch dialekt vermoeden. Ik voeg hier, vertaald, de namen bijeen, welke de stukken bij de schakende volken dragen.

OUD SCHAAKSPEL (c. 600—1500):

	1	2	3	4	5	6
I [1].	*koning*,	*raad* (*minister*),	*elefant*,	*paard*,	*wagen*,	*voetsoldaat* [2].
II [3].		*fers*,	*alfil*,		*roch*,	*pion* [4].
III [5].		*koningin* [6],	*oude* [7],	*ridder* [8],		*vende* [9].

NIEUW SCHAAKSPEL (sedert c. 1450):

1	2	3	4	5	6
koning,	*dam* [10],	*looper* [11],	*paard* [12],	*roch* [13],	*pion*.

1) = de **ware beteekenis** van het stuk.

2) Zoo in Indië, Perzië, Arabië, Sjina, Japan, e. v.; n° 3 werd bij sommige volken verwisseld met een ***kameel***, n° 5 met een ***schip***.

3) = de algemeene **middeneeuwsche schaaktermen.**

4) In meer of minder verbasterde vormen nog veelvuldig in gebruik, n°. 2 zelfs in Rusland, n° 3 in Spanje, n° 5 in Engeland.

5) = de **middeneeuwsche zinnebeelden.**

6) De middeneeuwsche symboliek kon met den oosterschen *fers* niets beginnen. Zij schreef bijvoorbeeld (*Gesta Romanorum* 1481): „dese *coninc* is onse lieue heer Ihesus Christus die een coninc is alre coninghen... Dese coninck leyt syn *coninghinne* mit hem, dat is... onse heylighe vrouwe sint Maria." Als schaakterm echter is de uitdrukking „koningin" totaal verwerpelijk.

7) Evenmin verstond men *alfil*, waarvan de oorspronkelijke beteekenis in vergetelheid geraakte. De benaming *oude* (woordenspel uit *altfil*, *aufin*, enz.) komt in 't oude duitsche rijk (niet Nederland) en Zweden voor. In de symbolische en allegorizeerende schaakmoraal van Cessoles (1250—1300, holl. vertaling 1403) staat: „Des conincs *raet* (zijn) mannen *out* van jaren... Een yeghelyck heere voorsie hem wel, dat hy alsulcken *raet* kiese, die hem also *rade*, ... soo is daer seer wel *gheraden*." *Gesta Rom.*: „Aen die ander side (des *conincs* ende der *coninghinne*) waren sin *raetslude*, sittende met een open boeck... die *alphyn* dat is die *owe*, die loopt of springt opt *derde velt*." Vandaar ook in den *Schachzabel* van 1606, *Altherr* oder *Rath*, bij Selenus 1616 *Rathmänner*, in den *Schawplatz* van 1641: *Rathsherren*, (in een vergroot schaakspel te Konstans, van 1337, stond een *ratgeber!*) en in 't Hollandsch (en daardoor ook op Java) *raadsheeren*, voor het werkelijke schaak of oorlogsspel even oneigenaardig als *koningin*. Deze raadsheeren moeten dus niet met den oorspronkelijken raad of *mantrin* (*fers*) verward worden! De tweetandige alfil werd (en bleef) door een dergelijke speling der fantazie in Frankrijk een *fou*, *nar*, in Engeland (in navolging ook in Portugal en op Ysland) een *bisschop*, en door woordspeling in Italië *dolfijn* en *vaandrig*.

8) De krijgsman bij uitnemendheid was in de middeneeuwen de *miles* (rijder, ruiter, ridder). Schaakkundig is de naam wel geen tegenstrijdigheid, maar 't is toch goed dat 't indische paard (zóo weer bij van Effen 1734) bij ons den verouderden *ridder* weer heeft verdrongen.

9) Oudhoogduitsche *fendo*, romaansch *fante*, *infante*; men denke aan *infanterie*, *voetvolk* (Hendrik Takama in 1659; *voetknegten*). Gesta romanorum: dese *pedoenen*, *voetganghers* beteykenen den ghemeynen volc." Vandaar noch ons populaire *vent*. Dit „ghemeyne volc" op 't schaakbord vertegenwoordigde bij Cessoles alle ambachten en bedrijven (*Schaakspel in Nederland* p. 81), de voetganger op **h2** (en **h7**) den *ackerman*, *landbouwer* of *boer*, welke naam in Duitschland (en Skandinavië) voor de *venden* of *pionnen* algemeen werd en later ook bij ons voorkwam (*Schachzabel* 1606: *Fussgänger*, so sie *Bawren* nennen; Selenus 1616: *Soldaten*, von unerfahrenen *Bauren* genennet). En werkelijk, de naam deugt niet.

10) *Dama*, *dame* = steen of stuk (bij uitnemendheid, per excellentiam), ook in *damspel*. Takama spreekt van de „7 parken, die *soldaaten* of *voetgangers* door mosten om *gedamd* te worden." Holl. Philidor 1786: „Opzigtelijk het *damhalen* moet men aanmerken, dat zulks geschiedt... wanneer men met één der pionnen tot aan den rand der tegenpartij gekomen is, voor welken *damhaler* men vrijheid heeft," etc. Ons hollandsch woord **dam** is dus uitstekend geschikt voor de nieuwe *dama*; *koningin* is onzin en bij *dame* is het onmogelijk, niet aan mevrouw Vanderhummes te denken. Ook is wijsgeerig het voordeel, dat het woord dam mannelijk is, niet gering.

Duidelijker, waarde lezer, kan ik u de zaak niet maken! Ik twijfel niet, of gij kunt nu met één oogopslag onderscheiden, wat in de benamingen van het schaakspel oorspronkelijk, wat verouderd middeneeuwsch, wat verstandig modern, wat kenmerkend oud en wat kenmerkend nieuw spel is. 't Heeft jaren onderzoeks en menigen misgreep gekost, eer ik het u zoo eenvoudigjes kon vertellen.

Art. 9. Daar de menigte werken door en voor den Salomo van het Westen, - Koning Alfonso X., meest rechtstreeks uit het Arabiesch vertaald werden, — Alfonso hield er een hofstaat van geleerden op na, en lette daarbij evenmin op Mozaïsme, Kristendom of Islam, als later in Indië keizer Akbar, — en vele problemen in zijn schaakwerk met de arabische van 1257 eenzelvig zijn, kunnen we zonder aarzeling de speelregels in den spaanschen codex voor zuiver arabiesch houden. Hieruit volgt, dat het recht van den fers, om (recht of schuinsch) in een derde veld te springen als hij zijn eersten zet deed oorspronkelijk arabiesch is. Van den sprong des Konings is bij Alfonso noch geen sprake, maar de bijna gelijktijdige Lombardische speelregels van Nicholas, die evenzeer arabische stof bewerkte, geeft dien sprong reeds op. Eveneens is hij in Azië bekend [1]).

---

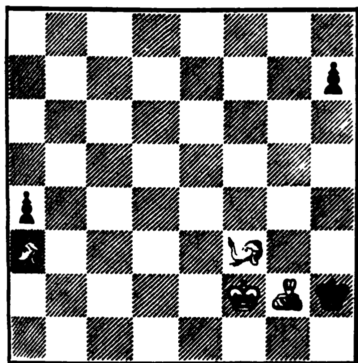
11) Looper staat reeds in hollandsche boeken (bijv. in den schaakroman *Anastasia* en elders), en is in gebruik bij de Duitschers, Deenen, Zweden, Hongaren e. a. Ik hoop dat men met het nieuwe embleem (voorgesteld door den heer N. D. Doedes, *Schetsen*, 1875 p. 197, — de t. d. p. ook voorgeslagen naam *lansier* is echter te nieuwerwetsch en zou noodeloos izolement baren —) tevreden zal zijn. Ook de Italianen hebben dit jaar besloten de fransche zotskap en de engelsche bisschopspikmuts uit hun diagrammen te verwijderen. Het nieuwe schaaktijdschrift *Nuova Rivista degli Scacchi* te Livorno (verschenen sedert 1. sept. 1875) wilde noch de *aquila* uit het tijdschrift *Puttino*, noch den *fou*, noch den *bishop* langer voor den *alfiere* gebruiken, maar heeft (op raad van Centurini te Genua) daarvoor laten snijden een helm met gesloten vizier (la testa d'un milite romano *coll' elmo*), wat echter weer te veel aan den engelschen *knight* herinnert. Merkwaardige overeenstemming evenwel van hoofdgedachte!

12) Het duitsche, deensche, tegenwoordig helaas ook zweedsche en noordamerikaansche *springer*, is meer geschikt om apen, katten of tijgers aanteduiden, dan het brieschend strijdros van den heiligen Ganges.

13) Roch, noch voor weinig jaren in duitsche leerboeken te vinden, voortlevend in *rochade* en in de schaaktermen van onderscheidene schakende volken, is ontegenzeggelijk ♜ een wenschelijk herstel van den oorspronkelijken kunstterm in ons spel, terwijl het *kasteel* zijn oorsprong aan een poëtiesch misverstand verschuldigd is

1) Men vergelijke omtrend den koningssprong in de Kerkvaders de nommers: 3 (zet 9 en 10), 6 (z. 7—9), 13 (z. 9), 61 (z. 3, 14 en 16), 72 (z. 3, 10 en 12), 139 en 140 (3 en 9),

Art. 16. De kiem van dit gebruik is eveneens reeds arabiesch. Alfonso verbiedt den dubbelpas, maar erkent dat het gebruik reeds bestond, zooals de achtergebleven Lopez in 1561, zijn vertaler Selenus in 1616, en Carrera in 1617 de rochade verbieden, die elders reeds in gebruik was.



Mat in 14 zetten of minder.

Dat Alfonso de wettigheid van deze uitbreiding der speelregels noch niet erkende, ben ik in staat te bewijzen.

In nevenstaand probleem moet Wit in 14 zetten of in minder (o en menos) mat maken. De oplossing hangt van fijne tempoberekening af. Als zwart 1)... **h7—h5** speelt verliest Wit. Hij zou dit echter kunnen voorkomen met 1) Af3—h5, want dan moet zwart **h7—h6** spelen.

Deze zet zou dus uitdrukkelijk voorgeschreven zijn, indien de zet h7—h5 toen reeds algemeen als wettig erkend werd. Maar niets daarvan; de oplossing zegt alleen dat Af3 naar verkiezing een zet doet (El 1° iuego iocará el Rey blanco *de su Alfil* que esta en la terza casa del Alfil *ò quisier*, dus onverschillig naar h1, d1, h5 of d5), dat Zwart daarop met den pion h7 speelt (e *iogará* el Rey prieto *de su peon*, que esta en la segunda casa del Roque prieto), dan volgt: 2) A—f3, **h6—h5** (e iogará el peon prieto en *la* 4ª *casa* del Roque prieto, de zetten 1. h7—**h6**, 2. h6—**h5** spraken derhalve vanzelfs!); 3) Ae4, a5; 4) Ac2, a6; 5) Fc8, Ka8; 6) Ae4, Ka7* (anders geeft Fb7†); 7) Fd7; 8) Kb6; 9) Ac6; 10) Aa8; 11) Af8; 12) Ad6; 13) Fc8; 14) Fb7†.

---

141 (v. O.), 181, 200 (z. 8 en 9), 269 v. o., 308, 310, 320 aanm., 826, 499 (z. 10), 506 (z. 10—12), 536 aanm., 539, 559 (z. 8 en 11), 563, 578, 581, 591, 638 aanm., 638 (z. 17), 871 slot. Daar de koningssprong zonder rochade is afgeschaft, is het nu onregelmatig met den koning-alleen naar den vleugel te springen, waar men wellicht den roch heeft voorgegeven, want men kan niet rocheeren zonder roch. Vgl. de volgende partij, die Philidor (zonder Ral) den 25. juni 1795 in Londen tegen Atwood (zonder pion c7) speelde: 1. e4, e5; 2. f4, d6; 3. Pf3, Lg4; 4. Lc4, Pc6; 5. c3, Pf6; 6. d3, ef4; 7. Lf4, Db6; 8. Lf7!, Ke7; 9. Lb3, Pa5; 10. Pd2, Re8; 11. De2, Kd8; 12. h3, Lf3; 13. Df3, Le7; 14. K⌒b1, enz. Philidor verloor het spel. Er is overigens in het schaakrecht geen acht geslagen op de voorgaafpartij, daar deze tot de basterdspeelsoorten behoort.

Nicholas zegt uitdrukkelijk dat er toenmaals verschillende, van elk ander afwijkende speelregels in gebruik waren, maar dat hij lombardiesch (*selonc lassise lombarde*) speelt. Volgends dat gebruik mocht di pion naar verkiezing met éen of twee schreden beginnen (selonc cest assise *li paounet salent* ou *tiert point* le *premier trait* ke il traient ou *sans plus*). Zijn land- en tijdgenoot Cessoles leert hetzelfde.

De pion kan zich echter niet door zijn voorrecht aan het schaak van andere pionnen onttrekken, zoodat zij elkander noch altijd, hetzij éen o twee ruiten vooruitgebracht, volgends oud recht slaan, d. i. als beston de dubbelzet niet. De gebrekkige uitdrukking *en-passant* (d. i. **in** 't voorbijgaan!) slaan heeft hier veel gekijf en misverstand veroorzaakt Men slaat niet **in**, maar **na** 't voorbijgaan, want men speelt niet tegelijk maar beurtelings.

Art. 17. Naar oorspronkelijk recht, zuiver historiesch, **kan** de geavanceerde pion alleen **dam**halen. Het artikel geldt echter tegenwoordig algemeen, en het zou zich bezwaarlijk weer laten afschaffen. In zulke gevallen schijnt de stelregel verkieselijk om dát gebruik te volgen, dat — zonder geest of geschiedenis van ons spel te schenden — er de meeste verscheidenheid aan bijzet. Uit dit oogpunt verdient het voorschrift, even als de andere artikelen aangaande de pionnen, tegenover het italiaansche gebruik goedkeuring. De italiaansche rochade daarentegen vernietigt grondbeginselen van het schaakspel en is dus geen verrijking maar verwoesting. Art. 17 alinea 2 is noodzakelijk geworden wegens een elders (in Engeland en Amerika) veldwinnend misbruik.

Art. 18 is een poging om aan de ongerijmdheden van den »vierden" of »zesden" zet, die een foutieve opstelling geldig zouden maken, te ontkomen.

Nietigverklaring op grond van een verkeerde plaatsing van het bord (dat is met de witte hoekruit linksch) terwijl de stelling van het bord toch geen wezenlijken invloed op het spel heeft, schijnt voorzeker of overdreven streng, of een koncessie aan zwakhoofden. Maar: 1) zal de fout bij eenigszins geoefende schakers, reeds door de »tweede natuur" der gewoonte, zelden of nooit voorkomen, en 2) zie ik niet, hoe men de ligging van het bord, — zooals tegenwoordig toch algemeen aangenomen is, — in éen adem verplichtend maken én voor onverschillig zou kunnen verklaren. Tijdsbepaling geldt natuurlijk alleen voor buitengewone gevallen.

Art. 20. Vroeger had — een hoogst onredelijke winst — de over-

[w]innaar in de eene partij ook den voorzet in de volgende. In den [we]dstrijd tusschen de Labourdonnais en Saint-Amant wisselde de voorzet [bij] remis niet af, alsof een onbeslist gebleven spel géen wezendlijk [s]pel is!

Art. 22. Van Lucena af schrijven alle auteurs uitdrukkelijk de [v]erplichting voor, dat men met geen ander dan een aangeraakt stuk [m]ag spelen (*Pièce touchée, pièce jouée! Gerührt, geführt!*). Terecht! Men [s]chaakt met zijn verstand en niet met de handen. Wie werkelijk wil [l]eeren schaken, wijke onder geen voorwendsel hoogenaamd van deze [h]eilzame voorwaarde af. Overigens schaft het artikel het verouderde *[j']adoube* af; een schaakreglement is niet bestemd om de menschen te [l]eeren praten, en Hollandsch spreken is óok geoorloofd, zelfs in Den Haag.

Art. 24 (slot) bij Jänisch (1854 p. 16): »la prise, c'est à dire d'enlever la pièce adverse de l'échiquir, et de placer la vôtre à la case qu'elle occupait." 't Staat netjes, weet u!

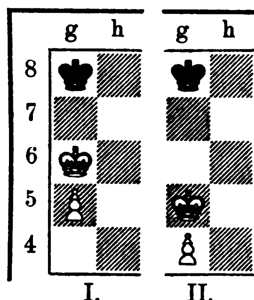
Art. 26 al. 2 komt aan een bezwaar van Staunton te gemoet.

Artt. 27 en 28 schaffen den strafzet met den Koning en het geldig verklaren van valsche zetten af, want dit was in strijd met het wezen van het schaakspel. Als iemant met een looper een paardensprong of met het paard een diagonalen zet doet, als hij zijn eigen stuk wechslaat, dan ontstaat een onmogelijke partij en van schaken kan geen spraak meer zijn. Tempoverlies daarentegen komt ontelbare malen vrijwillig voor, zoodat dit niet het wezen van het spel maar wel iemants meesterschap betreft. Dat men op slinksche wijze zich van een nadeelig tempo zou kunnen ontdoen, belet art. 28. »Passen" mag men alleen in *domino*.

Art. 33. Dat pat in het oude schaakspel verloor is ons gebleken. Evenzoo de beroofde koning. In Spanje verloor men tijdens Lucena (1497) en Lopez (1561) slechts half. Uit de talrijke voorwaardelijke problemen met patstelling en onschendbare stukken ontstond langsamerhand hier en daar zelfs de waan, dat de patstaande koning won (Engeland) en men den beroofden koning (*roi dépouillé*) niet mat mocht zetten (vooral in Duitschland; waar men in het laatst der voorgaande eeuw in allen ernst het vraagstuk behandelde: »hoeveel stukken men de tegenpartij in het eindspel moest laten behouden?"). Afschaffing van het pat als remisspel, zou het schaken van menige fijne kombinacie berooven.

Art. 36 gaat over in de schaaktheorie, maar — superflua non nocent,

en de opsomming beschermt allicht sommige slachtoffers der onkunde. Dat twee koningen, zonder meer, niets kunnen uitrichten, is te duidelijk om er een woord over te verliezen. Even duidelijk is, dat een koning in een hoek van het bord voor een koning met één pion ongenaakbaar blijft. Ook het geval onder 3) vereischt weinig scherpzinnigheid. In I heeft



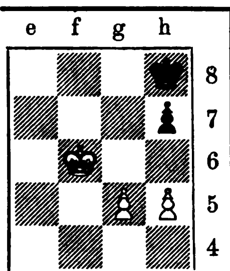
I. II.

Wit, vóór zijn pion, de oppozicie (tegenoverstelling) op de even rijen 6 en 8, in II kan hij haar gemakkelijk bereiken en winnen: 1. Kh6*, Kh8 2. g6, Kg8; 3. g7, Kf7; 4. Kh7 en de pion haalt dam. Mocht Zwart echter in II beginnen dan neemt hij met 1. Kg8—g7* terstond de oppozicie 7—5 in en Wit kan hem niet meer zonder schaakbieden terugdrijven, d. i. hij kan de partij niet winnen. Deze wet geldt natuurlijk ook voor de volle liniën van het bord. In III beslist de voorzet: Wit kan daarmee winnen (1. Kf2, Kf7; 2. Kf3, Kf6 3. Ke4, Ke6; 4. e2—e3, nu moet Zwart de oppozicie laten varen, Kd6; 5. Kf5, Ke7; 6. Ke5, Kf7; 7. Kd6, Kf6; 8. e4—e5, Kf7; 9. e4—e5, Ke8; 10. Ke6, enz. = I) en Zwart remis maken (1... Ke7, oppozicie van 7 tegen 1; 2. Kf2, Kf6; 3. Kf3, Kf5; Zwart houdt de oppozicie vast, en Wit is derhalve verplicht tot schaakbieden; 4. e2—e4!, Ke5; 5. Ke3, Ke6; 6. Kf4, Kf6; 7. e5!, Ke6; 8. Ke4, Ke7; 9. Kf5, Kf7; 10. e6!, Ke7; 11. Ke5, Ke8; 12. Kf6, Kf8; 13. e7!; 14. Ke6, pat). In 8)—17) komt het alleen op goed tegenspel aan om de partij eveneens onbeslist te houden.

e f g h

III.

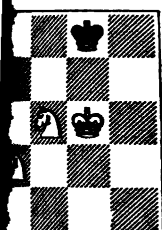
Hetzij Wit bijv. in IV h5—h6 of g5—g6 speelt, Zwart stelt zich met Kg8 of h7—h6* in veiligheid. In V zou Kg8 zich wel op h8 aan het schaak van Pf6 kunnen onttrekken, maar door deze grove fout het Wit mooglijk maken met 2. Pe5—f7† te winnen. Hij speelt daarom 1... Kf8, waarop 2. Pe5—f7 niets anders kan uitwerken dan pat d. i. remis.



IV.

Het onder 14) vermelde geval kan alleen in groote werken met de noodige uitvoerigheid behandeld worden (zie *Handbuch* 1874 pp.

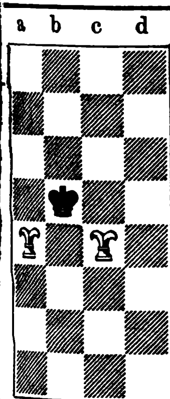
9—636 [1]); beknoptheid leidt hier noodzakelijk tot oppervlakkigheid.



V.

Onder 15) wordt de verouderde meening weersproken, dat in het bedoelde geval de twee paarden het sterkst zijn als zij zich weerkeerig dekken. Zijn de onder 15)—17) opgesomde zwarte stukken over het bord verspreid, dan zal het den dam niet moeilijk vallen, door een gelijktijdigen aanval op den koning en een ander stuk, één der loopers of paarden te veroveren en zoodoende het spel te winnen.

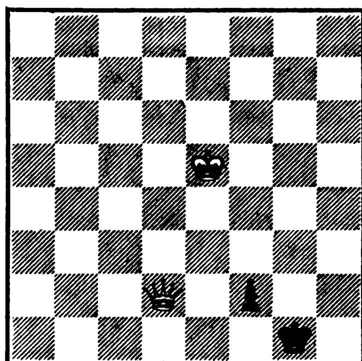
Art. 37 wijst alleen op een leemte in het heerschende schaakrecht. ...dert Lopez heeft men zich vergenoegd met de bepaling, dat de verlie...nde partij het recht had, in dergelijke eindspelen een mat in hoogstens ...0 zetten (van weerskanten) te verlangen. Maar dit voorschrift, hoewel ... het levende spel zelden toegepast en dus niet van groot belang, is véel ...e algemeen! Het is noodig, de eindspelen naar den graad hunner moei...ijkheid in bepaalde kategoriën te verdeelen, maar ik waag mij niet aan ...e opgaaf van stellige cijfers. Zooveel is duidelijk, dat men een mat met dam of roch, — goede schakers geven natuurlijk zulk een eindspel reeds lang te voren op! — waarbij men den beroofden koning overal aan den rand van het bord mat kan zetten (met twee rochs naar willekeur op alle velden van 't bord, in VI met den derden zet: 1. Ra4—b4!, Ka5; 2. Rb1, Ka6; 3. Ra4 † of 1... Ka6; 2. Rc5, Ka7; 3. Ra5 †), niet met de zware eindspelen onder 9) en 10) kan vergelijken. Een zekeren graad van fijnheid bereiken eerstgenoemde eindspelen eerst dan, wanneer de tegenwoordigheid van andere stukken vèrziende tempoberekening mooglijk en noodzakelijk maakt.



VI.

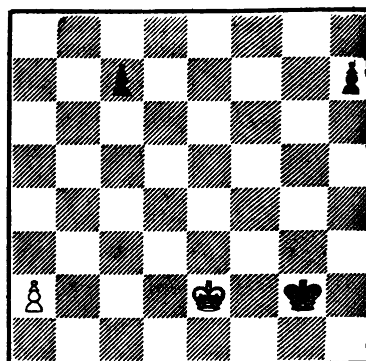
[1]) Zonder het gewicht van een grondig onderzoek der eindspelen in 't minst te willen verkleinen, wensch ik, — tot troost van den verschrikten lezer, — de opmerking niet achterwege te houden, dat een menigte ingewikkelde en hoogst moeilijke eindspelen geen speelpraktijk maar zuiver theoretische studie zijn!

VII.



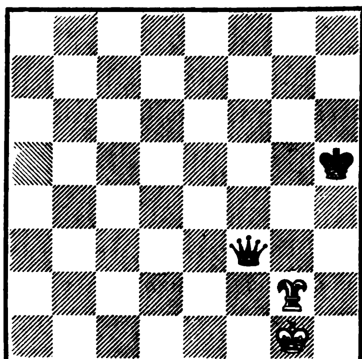
Wit begint en wint.

VIII.



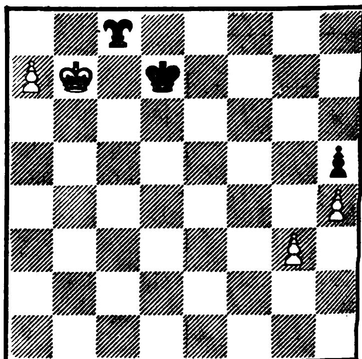
Zwart begint, Wit wint.

IX.



Wit maakt remis.

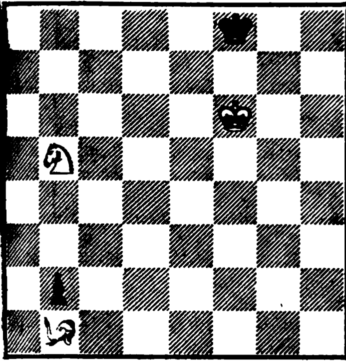
X.



Zwart begint en wint in 7 zetten.

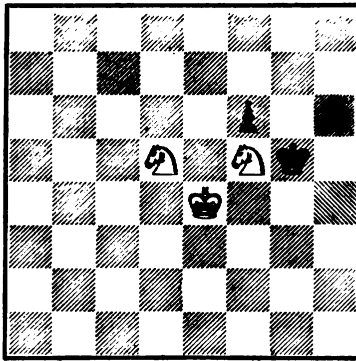
De oplossing van VII luidt: 1. Kf4, f2--f1 Dam!; 2. Kg3, en Zwart kan het mat noch maar éen zet vertragen. VIII, van Polerio: 1... h5; 2. a4, h4; 3. a5, h3; 4. a6, h2; 5. a7, h1 Dam; 6. a8 Dam!, Kg1; 7. Da1!, Kg2; 8. Dg7!, Kh2; 9. Dh6!; 10. Dg5!, Kh3; 11. Dh5!, Kg2; 12. Dg4!, Kh2; 13. Kf2 en wint. IX: 1. Rh2!, Kg4; 2. Rg2!, Kh4; 3. Rh2!, Kg3; 4. Rh3!, Kg3+h3; Wit staat pat. X, van Polerio: 1... Ra8; 2. Ka8°, Kc7; 3 g4, h5+g4; 4. h5, g3; 5. h6, g2; 6. h7, g1 Dam; 7. h8 Dam, Dg2 †.

XI. Bon. soc. 181.



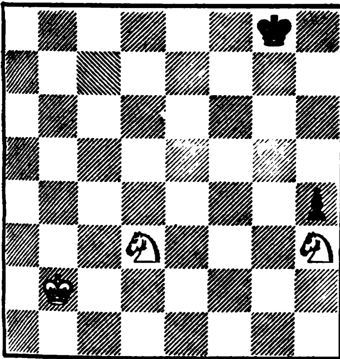
Mat in hoogstens 19 zetten.

XII.



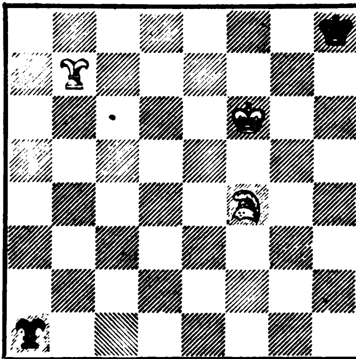
Mat in ? zetten

XIII.



Mat in 64 zetten.

XIV.



Mat in 64 zetten.

Het denkbeeld, waarop het mat van twee paarden tegen koning en pion steunt, — de gelegenheid om den zwarten koning straffeloos pat te zetten omdat hij inmiddels met den pion kan spelen, — kenden de middeneeuwen reeds (vgl. XI: 1. Pc7; 2. Pe6, Kh7; 3. Kg5, Kh8; 4. Kh6; 5. Kg6; 6. Kf7; 7. Pg7, Kh6; 8. Kf6; 9. Pf5; 10. Ke7; 11. Ke8; 12. Kf8; 13. Kf7, Kh8; 14. Ph6; 15. Pg8; 16. Ad3; 17. Af5!; 18. Pe7; 19. Pg6†). Fijn is in XII de eerste zet (Pd4—f5*), omdat hij Lh6 verovert en het bedoelde eindspel mooglijk maakt; de rest heet — geduld. Kan men redelijkerwijs eischen, dat Wit in XIII en XIV, — en dat noch

wel voor de vuist voor 't bord! — in de tradicioneele 50 zetten maakt?! Jänisch breidde de regel tot 60 zetten uit, wat voor menigte eindspelen véel te veel, voor de opgegeven voorbeelden daartegen noch niet genoeg is. Hier bestaat derhalve werkelijk een leemte die voorziening vereischt, maar er is volstrekt geen haast bij

Art. 44. Vgl. het opstel »Over problematiek" in de *Schaakwerld* 18 p. 261.

Solon gaf niet de volstrekt beste wetten, maar, zooals hij zeide, de beste die de Atheners wilden aannemen. Dit zal ook altijd voor het schaakspel het verstandigste standpunt blijven; het volstrekt goede blijft vaak Utopia. De voorgestelde verbeteringen zijn niet revolucionair, maar reformatoriesch, en wel in zeer konzervatieven zin; geen uit eigen brein geweven stelseltjes, maar historische feiten; geen luim, maar studie. Vroegere pogingen van dien aard bleken onvruchtbaar, vooral omdat men op het gebied der geschiedenis van ons spel te veel in het duister moest rondtasten. (De theorie van het verlies van zetten tot straf eener onregelmatigheid verklaarde v. d. Lasa, die mijn schaakrecht in handschrift las, voor beter dan het ingewikkelde stelsel, dat tegenwoordig op vergissingen wordt toegepast.) Een »kongres" is tot herziening van het schaakrecht, het opstellen van een wetboek ongeschikt en onbevoegd. Op zijn hoogst zou iemant als Kolisch, die gezach heeft ten opzichte der inrichting van schaaktornieren, met een afgewerkt wetboek kunnen optreden, en bepalen: »naar deze regelen zal de wedstrijd plaats hebben." Als de nederlandsche schaakgenootschappen willen voorgaan en bovenstaand schaakrecht tot grondslag aannemen, dan zou het een eerste schrede gedaan zijn om tot een algemeen geldend wetboek voor de gantsche schaakwerld te geraken. Mocht zich in Nederland, dat het laatst met een eigen schaaklitteratuur optreedt, een historiesch-kritische school op schaakgebied vormen, en ook hier »de laatsten de eersten" blijken te wezen! Zulk een school behoeft niet groot te zijn. In Italië waren het alleen de drie beroemde Modeneezen Del Rio, Lolli en Ponziani, in Engeland alleen Sarratt en zijn vermaarde leerling Lewis, in Duitschland alleen Bledow, Bilguer en von der Lasa, die door de kennis van de schaaklitteratuur hebben uitgeblonken en daardoor den vooruitgang bezield. De volledige toepassing van de nieuwe beginselen der wetenschap op het gantsche gebied van het schaakspel, te midden van een afmattende ontworsteling aan allerlei overgeleverde dwalingen en vooroordeelen, is door mijn duitsche werken (zulke boeken

kan men onmogelijk in een taal met beperkt gebied schrijven) ingevoerd, en heeft het geheele gebouw der schaakgeschiedenis zoover voltooid, dat er aan het onderzoek van bizondere punten en kleine onderdeelen rustig kan worden voortgewerkt. Maar vooraf is het noodig, dat zich wetenschappelijk gevormde mannen in ons midden de reeds verkregen uitkomsten van het onderzoek eigenmaken.

SCHAAK!

Schaak der dwaling! Geen genade,
Bied haar schaak en telkens schaak.
Stel den onzin, t' einde rade,
Waar hij vluchte, aan de kaak.

Dezen listig 't hoofd geboden
En met slag op slag verplet,
Over stervenden en dooden
Worde 't laatste mat gezet.

Schaak en mat! De man der kroonen
Is tot stervens ziek en mat,
Over hutten, over troonen,
Rolt des noodlots tuimelrad!

Arnhem, 10 Oktober 1875 [1]).

---

1) Vertaling door mr. **C. Vosmaer**; zie het oorspronkelijk Duitsch in de opdracht van het *Schaakspel in Nederland*.

VI.

THEORETIESCH-PRAKTISCHE SCHAAKLESSEN.

Thands willen we ons in de speelpraktijk, in de leiding van partijen oefenen. Het meesterschap in dit voornaamste gedeelte der schaakkunst is niet te verkrijgen zonder voortdurende oefening aan het bord, en wel met goede schakers. Maar deze praktijk blijft bij het tegenwoordig standpunt der schaaktheorie onvruchtbaar, wanneer men zich niet eerst met de voornaamste uitkomsten dier theorie vertrouwd gemaakt heeft. Niemant is in staat alleen door eigen nadenken en oefening al die juiste zetten bij de opening der partij te ontdekken, die de theorie hem aan de hand doet. Want haar uitspraak is de langsaam gerijpte vrucht van eeuwenheugende oefening, die de leerling dus eenvoudig zonder verder tijdverlies kan overnemen De opening van het spel is tevens zijn grondslag, waarin zoo vaak reeds een ongunstige uitslag schuilt. Bij de voortzetting of het midden der partij zwijgt de theorie, want de verscheidenheid van het spel, zooals dat zich uit de spelopeningen ontwikkelt, is oneindig. Men vorme zich derhalve in *'t algemeen* van de schaaktheorie geen valsche voorstellingen, en eische van haar niet het onmogelijke. Het doel is niet, werktuigelijk eenige regels en formules in het geheugen te prenten, maar het schaakoog te oefenen, het eigen inzicht wakkertemaken en met oordeel te leeren schaken. Ook hier komt het aan op den levendmakenden geest, niet op de doodende letter. Naarmate het zelfstandig oordeel zich ontwikkelt, wordt men in staat gesteld, de lessen der theorie in telkens gewijzigden vorm, al naar de eischen van het oogenblik, toetepassen. Welken graad men daarin bereiken kan, hangt dan verder uitsluitend af van aangeboren talent en genie, — eigenschappen, die buiten het bereik van boeken

in leermeesters vallen. Doch waar ze in 't verborgen sluimeren, zullen onderwijs en oefening ze zeker wekken.

Vooraf noch eenige algemeene opmerkingen, vooral tot wechneming van sommige noch hier en daar bestaande vooroordeelen.

Bord en stukken neme men zoo groot mogelijk, want zoodoende krijgt men een ruimen blik, een flink overzicht voor zijne plannen en over de stellingen. Kleine borden en stukken leiden ongemerkt tot kruimelig spel en stellen wel een warklomp, maar geen kombinacies voor. Men make zich overigens noch van één soort, noch van één kleur van stukken afhankelijk, want daardoor verkort men zijn eigen vrije beweging in de schaakwerld en verwekt bovendien een groenen, ploertigen indruk.

Men spele van meetaf streng naar de regelen van het schaakrecht, zonder zich door eenige bedenking van welken aard ook te laten weerhouden. Géen betasten van stukken, die men niet voornemens is te spelen; géen getreuzel met het stuk dat men wil verzetten in de hand; géen uittellen van velden of zetten met de vingers op het bord, maar onzichtbaar met het verstand; géen tijdverbeuzelend rondstaren bij stellingen waar niet meer dan één zet mogelijk is; géen angstvallig opzien om figuren (zelfs een dam) te slaan, zoodra men er maar het geringste voordeel in ziet. Ten opzichte van het afruilen van stukken kan in het algemeen als onderlinge waardeverhouding worden aangenomen, dat — de pion als 1 beschouwd — paard en looper ieder ongeveer als $3\frac{1}{2}$, een roch als $5\frac{1}{2}$, de dam als 10 geldt. Naar deze schaal kan men in het afgetrokkene de afruiling beoordeelen, zonder evenwel te vergeten, dat in een gegeven geval een pion meer dan een paard, een looper meer dan een roch, een roch meer dan twee paarden waard kan zijn. Hoe vrijer een stuk staat, hoe sterker het is, hoe meer terrein het beheerscht. Vrije beweging en snelle ontwikkeling is dus een hoofddoel der spelontwikkeling. Omgekeerd echter is in vele gevallen een sterke gesloten stelling even onmisbaar om het hoofddoel der partij te bereiken. Op de stelling, de pozicie komt het vóor alle dingen aan; winst en verlies van de stukken zijn daaraan ondergeschikt, want niet hun bezit, maar de winst of het verlies van de partij geeft den uitslag. We willen dit met drie voorbeelden, die de lezer onder vergelijking met de bijgevoegde opmerkingen naspele, ophelderen.

1.

Wit. **Zwart.**

1. **e2—e4** **e7—e5**

Gewoonlijk openen beide partijen hun spel met den koningspion, vooreerst omdat deze al dadelijk het midden van het bord (centrum) inneemt, en ten tweede, omdat dan reeds bij den eersten zet aan dam en looper een uitweg gebaand wordt.

2. Pg1—f3

Wit grijpt den ongedekten zwarten koningspion **e5** terstond met zijn paard **f3** aan, naar welken zet de partij het koningspaardspel genoemd wordt. Zwart zou nu den pion e5 op de volgende wijzen kunnen dekken:

1° met **Lf8—d6**, wat echter den damvleugel verlamt.

2° met den dam **d8** op **e7**, maar dan wordt de pas geopende lijn van den looper op f8 ineens weer gesloten.

3° met den dam op **f6**, maar het is verkeerd, met dien hoofdsteen ondergeschikte steenen te beschermen of te vroeg met hem in 't spel te gaan. Men zie bijv. hoe hij door de volgende kombinacie in den val gelokt zou kunnen worden: 3. Lc4, Dg6 (tegen de pionnen op e4 en g2); 4. d3, Dg2°; 5. Rg1, Dh3 (gedwongen); 6. Lf7°!, Kd8 (gedwongen, want op Kf7° zou volgen: 7. Pf3—g5 schaak aan koning en dam); 7. Rg1—g3 en de dam kan nergends meer heen zonder geslagen te worden.

4° met den pion f7—**f6**, maar dan kan Wit den pion tóch slaan met 3. **Pf3** neemt **e5**. Hij offert derhalve zijn paard, dat Zwart nu met den pion f6 kan nemen, op, teneinde na 3... f6+e5 een geweldigen aanval te krijgen: 4. Dh5!, g6; 5. De5°!, en 6. De5+h8, of anders: 4... Ke7; 5. De5°!, Kf7; 6. Lc4!, Kg6; 7. Df5!, Kh6; 8. d3!, g5; 9. h4, en Wit moet de partij winnen. Op 3. Pe5°, De7; 4. Dh5!, g6; 5. Pg6°, zou De5°! en Dg6° volgen.

5° met **Pb8—c6**, wat als beste verdediging geldt. In ons geval echter verkiest Zwart te andwoorden met

2. . . **d7—d6**

Deze verdediging, waardoor eveneens de uitgang van Lf8 belemmerd wordt, is aanbevolen door **Lopez**.

3. Lf1—c4

De koningslooper wordt gewoonlijk tegen het zwakke, alleen door den koning gedekte punt **f7** gericht. Op **c4**, voor Zwart dus op **c5**, waar hij overigens niets belemmert, staat hij doorgaands zeer goed.

3. . . **Lc8—g4**

Zwart zet hier het witte Pf3 vast, want dit kan zich nu niet bewegen zonder den Dd1 aan den zwarten Lg4 prijstegeven.

4. Pb1—c3	h7—h6

Het vroegtijdig opschuiven der hoekpionnen, zooals Zwart hier doet, ten einde het vastzetten van de paarden door de loopers of anders het vooruitdringen van stukken te beletten, is een der meest geliefkoosde zetten van eerstbeginnende schakers, maar in 't algemeen, als tijdverlies, niet aanteraden.

5. Pf3+e5

Wit maakt terstond van den onbeduidenden zet zijner tegenpartij gebruik om een pion te winnen, want als Zwart het Pe5 met den pion d6 slaat, dan neemt Wit met den dam d1—g4 den looper daarvoor terug. Zwart ontdekt echter een grooter voordeel, of liever een onweerstaanbaar lokaas: hij kan den witten hoofdsteen slaan!

5. . .	Lg4+d1

Dit was juist wat Wit in 't schild voerde: hij geeft zijn dam tegen de winst der partij, want hij kan nu een mat in twee zetten aankondigen.

6. Lc4+f7!	Ke8—e7

Zwart heeft geen andere keus: de Lf7 is door Pe5 gedekt en kan dus niet genomen worden zonder den koning opnieuw schaaktezetten, en ook het veld d7 staat in het schaak van Pe5.

7. Pc3—d5 †

Wit heeft alzoo zijn dam, maar Zwart heeft zijn koning, d. i. de partij verloren. Men vergelijke ook noch de volgende opofferingen van Wit in een partij van Max Lange.

2.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	d7—d5

Ook deze zet is voor Zwart niet goed.

3.	Pf3+e5	d5+e4
4	Lf1—c4	Dd8—g5
5.	Pe5+f7	Dg5+g2
6.	Dd1—h5	Dg2+h1!
7.	Ke1—e2	Dh1+c1
8.	Pf7—d6!!	Ke8—d7
9.	Dh5—f7!	Kd7+d6
10.	Pb1—c3	Dc1+a1
11.	Pc3+e4!	Kd6—e5
12.	d2—d4!	Ke5+e4
13.	Df7—f3!	Ke4+d4
14.	Df3—d5 †	

In de volgende partij (van Petroff, 1844) willen we de fouten van Zwart trachten te vermijden.

3.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2 f4	e5—f4

Wit plaatst een tweeden pion ongedekt in het bereik van den zwarten. Hij beoogt met dit offer, met dezen valstrik, snelle pozicieontwikkeling. Men noemt zulk een vroegtijdig pionnenoffer met een strategetiesch doel: **gambiet**; vandaar de kunsttermen: *gambietpion*, *gambietpartij*, *aangenomen gambiet*, *afgeslagen* of *geweigerd gambiet*.

3. Lf1—c4

Deze zet vormt, in onderscheiding van het *paardgambiet* (2. **Pg1—f3**), het *loopergambiet.*

3. . . **Dd8—h4!**

Zwart wil dadelijk van de gelegenheid gebruik maken om Wit de rochade te ontnemen, maar brengt tevens zijn dam te vroeg in 't spel. Daarom is deze gewone (eertijds „klassieke"!) verdediging tegen het loopergambiet evenmin als Bryans zet 3. . . **b7—b5** aantebevelen.

4. Ke1—f1

Als Wit de rochade tot elken prijs wil redden en 4. g2—g3 speelde, zou hij tengevolge van f4+g3 een zeer slecht spel krijgen.

4. . . g7—g5

Zwart tracht nu den veroverden pion in zijn macht te houden; als hem dit mocht gelukken, zou hij het spel ten slotte winnen.

5. Pb1—c3 Lf8—g7

Wit brengt zijn paard, dat met voordeel naar d5 kan gaan, in het spel en Zwart grijpt het dadelijk aan.

6. d2—d4 d7—d6

Wit belet dat plan, en neemt met zijne pionnen het centrum in; Zwart opent zijn Lc8 den weg.

7. Pg1—f3 Dh4—h5

Wit verdrijft Dh4, en deze zet voorloopig Pf3 vast, daar het afruilen van de dammen gewoonlijk in het voordeel is van den speler, die iets op zijn tegenpartij vooruit heeft.

8. h2—h4 h7—h6

Wit tracht de zwarte pionnen vaneentescheiden; Zwart wil ze integendeel gesloten houden.

9. e4—e5 d6+e5

Wit opent voor zijn dam de lijn d1—d8.

10. Pc3—d5 Ke8—d8

Wit grijpt het punt c7 en daarmee in het vervolg Ra8 aan; Zwart moet dus het aangevallen punt met den koning dekken, want op Pa6 zou eenvoudig volgen: 11. La6, ba6; 12. Pd5+c7! koning en roch.

11. d4+e5 Lc8—d7

Wit dreigt door het wechtrekken van Pd5 schaaktegeven met Dd1. Zulk een gedemaskeerd schaak is altijd gevaarlijk, omdat de schaakbiedende partij bij die gelegenheid feitelijk met twee stukken tegelijk kan spelen en daardoor dikwijls op zijn minst een stuk wint. In ons geval zou Wit met 12. Pd5—b6 (schaak met Dd1) tegelijk Kd8 en Rh8 aanvallen en dus den laatste winnen; en met 12. Pd5—f6 (met Dd1!) verloor Zwart zelfs den Dh5. Dit moest derhalve door middel van Ld7 verhoed worden.

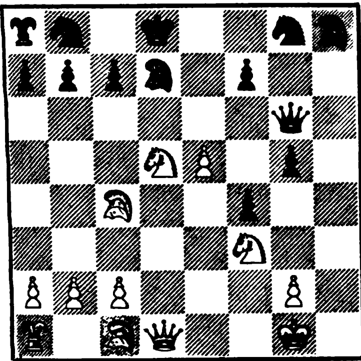
12. Kf1—g1 Dh5—g6

Wit kon door h4+g5 den Dh5 met Rh1 aanvallen indien de laatste gedekt was. Deze dekking brengt

hij alzoo eerst tot stand; maar Zwart, het doel van den zet doorgrondende, verplaatst bijtijds zijn dam.

13. h4—g5 h6—g5
14. Rh1—h8 Lg7—h8

Wit heeft een zeer fijnen aanval voorbereid, die met het volgende mooie offer begint.



15. Pf3—g5 Dg6—g5
16. Lc1—f4 Dg5—g6

Wit heeft een minderen officier voor twee pionnen gegeven, wat uit een zuiver theoretiesch oogpunt een verlies is: voor looper of paard moet men (als regel) minstens 3 pionnen terugkrijgen.

17. e5—e6 f7—e6

Wit opent voor Lf4 den aanval op c7; Zwart kon Ld7 niet van zijn plaats laten gaan.

18. Pd5—c7 e6—e5

Pc7, dat Ra8 aanvalt, was nu door Rf4 gedekt; Zwart snijdt deze dekking af.

19. Pc7—e6! Kd8—e8
20. Dd1—d6 Ld7—e6

Wit dreigde met Df8 †.

21. Lc4—e6 Pb8—c6
22. Lf4—g5 Lh8—f6

De Lg5 was niet gedekt, en toch kon Dg6 hem niet nemen, daar Wit 23. Dd7! en 24. Df7 † zou spelen.

23. Ra1—f1 Ra8—d8

De Lf6 kan den Lg5 niet nemen wegens 24. Rf8 †.

24. Dd6—c7 Pc6—e7
25. Lg5—f6 Pg8—f6
26. Dc7—e5 Rd8—d2

Wit grijpt Pf6 tweemaal aan, maar Zwart dreigt met mat op g2. Daarom volgt:

27. De5—b8! Rd2—d8
28. Db8—f4 Pe7—d5
29. Df4—e5 Dg6—e4
30. Le6—f7!! Ke8—d7

Zwart kan den Lf7 niet nemen zonder door 31. De5—e4 zijn dam te verliezen en met Kf8 zouden beide paarden verloren gaan.

31. De5—e4 Pf6—e4
32. Lf7—e5

Wit heeft het in den 15den zet tegen twee pionnen opgeofferde stuk teruggewonnen, is daardoor deze pionnen vóor, en behoort dus het spel te winnen.

Zoo uitvoerig kunnen en behoeven wij niet met de toelichting van alle partijen voorttegaan, waaruit niets anders dan herhaling of schaaklitanei ontstaan zou. Alleen de volgende partij willen we in 't breede toelichten. Maar een overzicht der beste **spelopeningen** is onmisbaar. Daarbij is vooral kennis der hoofdvarianten noodig. Eerst later moet men zich uit het *Handbuch* van Bilguer (v. d. Lasa) de bijvarianten der openingen, (aangeduid door de letter B.), die anders maar verwarring in het hoofd van den leerling zouden aanrichten, eigenmaken.

»Maar als de tegenspeler de theoretische zetten eener opening nu niet doet?" Dan zijn al uw zetten goed: zie uit eigen oogen en sla hem! Voords, wij kwellen den lezer niet met de verkeerde benamingen, waarmee men in de dagen der onwetendheid de openingen heeft gedoopt. De namen met de hier opgegevenen in strijd, zijn verouderd en deugen niet.

Edoch, met welke der vierhonderd openingen, die reeds in den eersten zet en tegenzet mooglijk zijn (elke pion en elk paard toch kunnen twee zetten doen $= 20 \times 20 = 400$), zullen we, na de stukken te hebben opgezet, beginnen? Nu, met **Pb1—a3 (a6)** of **Pg1—h3 (h5)**, waardoor het dier al aanstonds van zijn halve kracht beroofd zou worden, zeker niet. Evenmin met de slechte zetten: **a2—a4** of **b2—b4**, **g2—g4** of **h2—h4**. Met **Pb1—c3** of **Pg1—f3** kan men wel beginnen, maar voor de aardigheid, en juist daarom is er ook geen theorie voor noodig. De voorzet **h2—h3** is wel geen dadelijke fout, maar zwakjes, planloos, en dus afteraden. Ziet ge, zoo vermindert het schrikaanjagend cijfer reeds aanmerkelijk. Na deze uitmonstering beginnen we met het begin, d. i. we schuiven den rochpion aan de linkerhand één ruit vooruit; eenvoudiger kan het wel niet. Zooveel mooglijk ontleenen we daarbij onze namen aan de zaak-zelve, een stelsel dat zijn rechtvaardiging in zichzelf vindt. De grootgedrukte zetten bepalen het karakter der bedoelde opening. Overal volgen we den loop van werkelijk gespeelde partijen en geven tevens in parenthesi op, wáar de opening in de *Kerkvaders der Schaakgemeente* (*K.* n° *x*) voorkomt, opdat de beschaafde liefhebber een historischen leiddraad bezitte.

a3-Opening (*K.* n° 649).

4.

	Van 't Kruys.	Anderssen.
1.	a2—a3	e7—e5

Men noemt alle spelen, waar niet dadelijk van weerskanten de koningspionnen twee velden vooruitgebracht worden, gesloten. Niet „onre-

gelmatig", zooals de leeken zeggen te vallen bij voorkeur in den smaak van groote meesters, die alleen door tempowinst en langsame pozicieverbetering van elkander kunnen winnen. Deze soort van partijen is moeilijk te analyzeeren; men moet door studie in heur geest trachten doortedringen. De beste voortzetting van ons spel is: 1 a3, f5 (want voor Zwart is het raadzaam zijn spel ook gesloten te houden); 2. d4, e6; 3. c4, Pf6; 4. Pc3, Le7; 5. e3, enz., vgl. *Schaakwerld* pp. 76—80 Het andwoord dat A. hier geeft, maakt dat Wit de **c5**-Opening (vgl. de partij van dien naam), in de voorhand kan spelen.

2. c2—c4 Lf8—c5 1)

1) Zooals reeds werd opgemerkt staan de loopers doorgaands goed op het vierde veld van hun kollega; maar dit geldt niet voor den gesloten speeltype, waar ze beter naar het derde middenveld (d3, e3, d6, e6) gebracht worden.

3. Pb1—c3 a7—a5 1)

1) A. wil b2—b4 beletten. Men ziet dat nu op dien zet zou volgen: a5+b4, zonder dat Wit, wegens Ra8+a1, terug kon nemen.

4. e2—e3 1) Pb8—c6

1) Nu is de werking van den looper op het veld f2 voorgoed afgesneden.

5. Pg1—e2 1) d7—d6

1) Gewoonlijk zet men zijne stukken, zooals hier nu Lf1, niet dicht, doch in deze partij is daarvoor tijd genoeg.

6. d4—d4 Lc5—b6
7. Pc3—a4 Lb6—a7 1)

1) Dit veld, waar de looper nu in twee zetten (tempi) aankomt, had hij ook in één zet (tempo), namelijk Lc5—a7, kunnen bereiken. Men noemt dit tempoverlies. Zwart liet hem niet op b6 door het paard nemen, omdat hij daardoor een naar den rand van 't bord slaanden verdubbelden pion (b7 en b6) kreeg, wat gewoonlijk een nadeel is.

8. d4—d5 1) Pc6—e7

1) De pionnen moeten nooit voorbarig te ver vooruit geschoven worden, want dan zijn ze op den duur niet te verdedigen. Zijn ze echter door andere pionnen ondersteund en gaan ze den vijandelijken pionnen voorbij, zooals hier de **d**-pion den **e**-pion, dan is deze taktiek goed.

9. b2—b4 f7—f5 1)

1) Zwart heeft tijd den **f**-pion eerder te ontwikkelen dan het Pg8, wat anders meer tijd kost. Maar den **f**-pion één veld vooruittebrengen (f3 of f6), is gewoonlijk een slechte zet.

10. Pe2—c3 1) Pg8—f6

De zwarte stelling aan den damvleugel is, tengevolge der opgemerkte kleine nalatigheden, niet volmaakt gezond meer, zoodat Wit er

met recht alle beschikbare krachten op afzendt.

11. Lf1—e2 K⌒ [1])

1) In 't algemeen (natuurlijk, zooals alle voorschriften „cum grano salis") geldt als regel: zoo vroeg mogelijk rocheeren. De koning staat achter de vleugelpionnen gedekter en er wordt een ingesloten roch bevrijd.

12. Pc3—b5 La7—b8
13. Pb5—c3 [1]) c7—c6

1) Wit zou óok eens een tempo verspelen. Och ja, een mensch is zoo niet, of hij maakt wel eens gekheid.

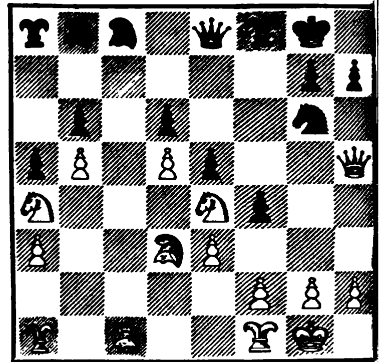
14. b4—b5 c6+d5
15. c4+d5 b7—b6
16. Le2—c4 Pe7—g6
17. K⌒ f5—f4
18. Lc4—d3 Pf6—d7
19. Dd1—h5 Dd8—e8 [1])

Men ziet, dat door Ld3+g6 het verlies van pion h7 dreigde, en als het Pg6 wechging, zou met Dh5+h7! een doodelijke aanval beginnen.

20. Pc3—e4 [1]) Lb8—c7

1) De lezer bestudeere met aandacht de bereikte stelling.

Er zijn noch maar 2 pionnen van 't bord, er hebben geen grove, handtastelijke fouten plaatsgehad, en toch — Zwart staat slechter dan Wit. De officieren op den damvleugel zijn gedeeltelijk ingesloten, de pionnen b6 en d6 in voortdurend gevaar, matbedreiging op h7 door Pe4—g5.



Stelling na den 20sten zet van Wit.

Wit daarentegen kan al zijn stukken goed bewegen; belemmerd is er niet een.

21. e3+f4.[1]) e5+f4

1) Het doel van dezen voorafgaanden pionnenruil wordt duidelijk uit den volgenden zet: de diagonaal b2—g7 wordt vrijgemaakt voor Lc1, een uitmuntende voortzetting van den aanval, want daardoor wordt Pd7 wechgelokt, zoodat Pg5 niet meer met Pf6 kan worden beandwoord.

22. Lc1—b2 Pd7—e5
23. Pe4—g5 h7—h6
24. Ld3+g6 [1]) Pe5+g6

1) Met aangevallen stukken moet men, behoudends beter plannen, slaan: terugtrekken is tempoverlies.

25. Rf1—e1 Pg6—e5
26. Dh5+e8 [1]) Rf8+e8

1) Noodzakelijk en gezond, want Pg5 staat noch altijd schaak.

27. Lb2+e5 d6+e5
28. Pg5—e4 Lc8—d7
29. Pa4—c3 a5—a4 [1])

1) A verhindert terecht de aansluiting der pionnen a en b.

30. Ra1—b1 Re8—c8
31. d5—d6* Lc7—d8

De vrije pion (d. i. een pion die geen andere pionnen meer kan ontmoeten) d6 is een doorn in 't vleesch. Op Lc7+d6 zou Re1—d1 met verlies van een officier gevolgd zijn. Zwart heeft nu de twee loopers, Wit de twee paarden behouden: het eerste is sterker dan 't laatste, en 2 paarden zijn weer sterker dan 1 looper en 1 paard. Maar — maak er geen dogma van, leergierige lezer, vooral niet!

32. Rb1—b4 Kg8—f7 [1])

1) In 't eindspel houdt de lijdelijke rol des konings op: hij krijgt dan zoowat de speelwaarde van een minderen officier.

33. f2—f3 Kf7—e6
34. Re1—d1 g7—g5
35. g2—g4 f4+g3 [1])

1) De lezer zal zich wel herinneren, dat de pionnen bij hun eersten zet alleen dan de geavanceerde pionnen der tegenpartij voorbij kunnen gaan, als deze dit toelaat. Zoo niet, dan geldt alleen de oorspronkelijke zet van éen ruit en wordt de pion dienovereenkomstig, zooals hier, den eerstvolgenden zet genomen.

36. h2+g3 h6—h5
37. Kg1—f2 Ra8—a7
38. Kf2—e3 Ld7—e8
39. f3—f4* e5+f4!
40. g3+f4 g5—g4
41. Rd1—d5 Ld8—f6
42. f4—f5! Ke6—f7
43. Pc3+a4 [1]) Rc8—b8

1) Daar valt eindelijk de eerste pion, als rijpe vrucht van het goede spel van Wit, reeds voorbereid met den 32sten zet. „Nies andegs dan een pion, en eegst met den 43sten zet?!” Ja mevrouw, dát is schaken.

Die hocus-pocus-matmakerij in een paar zetten en met al de stukken op het bord, spookt alleen in de hoofden der . . . Maar Zwart heeft reeds zijn tweeden doodskandidaat gedekt, en Wit maakt een eind aan het loopergezelschap. „Exkuus.”

44. Pe4+f6 Kf7+f6
45. Ke3—f4 Ra7—g7 [1])

1) Nu wordt zet 37 van Zwart verstaanbaar.

46. Pa4—c3 Le8—d7
47. Pc3—e4! Kf6—f7
48. f5—f6 Rg7—g8
49. Rd5+h5 [1]) Rg8—h8 [2])

1) Nommer twee, en met een onweerstaanbare pozicie.

2) Zwart slaat stilzwijgend de afruiling voor, om op remis te spelen, maar Wit dreigt liever dadelijk met de verovering van Ld7 door middel van Re7!

50. Rh5—e5 Rb8—d8

51.	Re5—e7!	Kf7—f8
52.	a3—a4 [1])	Rh8—h1

1) Er is véel gebeurd sedert deze voetganger zijn woning verliet!

53.	Rb4—b2	Ld7—e8
54.	Rb2—d2	Le8—f7
55.	Kf4+g4 [1])	Lf7—b3

1) Ik zeg niets meer.

56.	Pe4—g5	Rd8—a8
57.	Pg5—h7!	Kf8—g8 [1])

1) Zwart kon wel met Rh1 het Ph7 slaan, maar daar zou Re7+h7 op volgen. Men noemt zulk een ruil van een der kleine officieren (looper of paard) tegen den roch: het verlies (of de winst) der kwaliteit.

58.	Ph7—g5	Ra8+a4!
59.	Kg4—f5	Rh1—f1!
60.	Kf5—g6 [1])	Ra4—a8

1) Juist waar Wit heen wil. Hij heeft nu met zijn koning wat men noemt de oppozicie. In alle opoziciestellingen kan een roch ma zetten; hier zou bijv. 61. Re8 kunnen volgen.

61.	Re7—g7!	Kg8—f8 [1])

1) Want op Kh8 volgt 62. Pf7

62.	d6—d7	Opgegeven

Er dreigt nu 63. Ph7†. Mocht Rf1—g1 dit willen beletten, dan volgt 63. d7—d8, wordt dan geeft dus schaak, moet door Ra8+d8 geslagen worden, en volgt 64. Rd2+d8†. Het liedje van verlengen met zetten zooals 62. . . Rf1+f6!; 63. Kg6+f6, of 62. . . Lb3—c2!; 63. Re2+c2, zingen geen ernstige spelers. Het is alleen geoorloofd om een aangekondigd mat in een bepaald getal zetten, zoo mogelijk, te verijdelen. De partij duurde ruim vier uren, dus niet overdreven lang.

b3-Opening (*K.* n° 3).

Er is een groep **vleugelopeningen** 1) **b2—b3** of **g2—g3**, of anders, als andwoord op 1) e2—e4: **b7—b6** en **g7—g6**, gevolgd door Lc1—b2, Lf1—g2, Lc8—b7, Lf8—g7, die wel zonder dadelijk gevaar gespeeld kan worden, maar toch geen aanbeveling verdient (B. p. 330 § 1). Men kan er de stukken zóo netjes bij opstellen, bijv. met

1.	e2—e4	b7—b6
2.	d2—d4	Lc8—b7
3.	Lf1—d3	g7—g6
4.	c2—c4	Lf8—g7
5.	Lc1—e3	d7—d6
6.	f2—f4	e7—e6
7.	Pg1—f3	Pg8—e7
8.	Pb1—c3	Pb8—d7

(of anders Pg1—e2 en Pb1—d2, want verscheidenheid is mooi), — dat het „zonde en jammer" zou zijn door voortspelen de symmetrie te verbreken. A propos, wat dunkt u van het volgend strategeem van Greco?

5.

1.	e2—e4	b7—b6
2.	d2—d4	Lc8—b7
3.	Lf1—d3	f7—f5
4.	e4+f5	Lb7+g2

„Wacht, daar heb ik je," denkt Zwart, met een vernielenden blik op Rh1. Wit doet inmiddels:

5.	Dd1—h5!	g7—g6
6.	f5+g6	Pg8—f6
7.	g6+h7!	Pf6+h5
8.	Ld3—g6 †	

In 't algemeen is **f7—f5** het beste andwoord in de (gesloten) spellen 1) **a3**, **b3**, **c4**, **d4** en **e3** is. Om een beetje letterwijs te worden spele de lezer een soortgelijke opening aan den d a m en aan den k o n i n g s-vleugel door. De »geleerden," die geen italiaansch verstaan, noemen deze spelen liever eenvoudig *fianchetto* (spreek: fi-anketto) *di donna* en *fianchetto di re.*

6.

	Paulsen.	Owen.
1.	e2—e4	b7—b6
2.	g2—g3	e7—e6
3.	Lf1—g2	Lc8—b7
4.	Pb1—c3	f7—f5
5.	Pg1—e2	Pg8—f6
6.	d2—d3	Lf8—b4
7.	K⌒	Lb4+c3
8.	Pe2+c3	f5+e4
9.	Pc3+e4	Pf6+e4
10.	Dd1—h5!	g7—g6
11.	Dh5—e5	K⌒
12.	d3+e4	Pb8—c6
13.	De5—c3	e6—e5
14.	Lc1—h6	Rf8—f7
15.	f5—f4	Lb7—a6?

Nu kan Wit een mooien aanval doen, en hij doet hem waarlijk.

16.	f4+e5	La6+f1
17.	Ra1+f1	Dd8—e7

Door dit ruilen van een „kleinen officier" (zie p. 108 zet 57) tegen den r o c h, wint Zwart de k w a-l i t e i t.

18.	Rf1+f7	De7+f7
19.	e5—e6*	Df7—e7
20.	e6+d7	Pc6—e5
21.	Lg2—h3	g6—g5
22.	Dc3+c7	g5—g4
23.	d7—d8D!	De7+d8
24.	Dc7—g7 †	

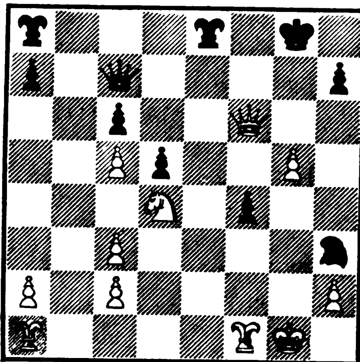
7.

	Steinitz, Chev. St.Bon, Kling.	Deacon, Walker, Medley.
1.	e2—e4	g7—g6

Van weerskanten b e r a a d s l a g e n drie spelers over elken zet waarbij de stukken echter evenmin mogen worden aangeraakt als bij de gewone partij. Een mooie konsultaciepartij ging eens te Londen verloren, omdat Anderssen bij 't beraadslagen „heel even" een looper aanraakte. En zoo behoort het. „Handen thuis!" De vóorspelers (hier dus Steinitz en

Deacon) beslissen, welke zet na de konsultacie gedaan zal worden.

2.	f2—f4	e7—e6
3.	Pg1—f3	c7—c5
4.	d2—d4	d7—d5
5.	Pb1—c3	Lf8—g7
6.	e4+d5	e6+d5
7.	d4+c5	Lg7+c3
8.	b2+c3	Pg8—e7
9.	Lc1—e3	K⌒
10.	Lf1—e2	Pb8—c6
11.	K⌒	Pe7—f5
12.	Le3—f2 *	Rf8—e8
13.	Dd1—d2	Lc8—e6
14.	Le2—b5	Dd8—c7
15.	Lb5+c6	b7+c6
16.	g2—g4	Pf5—e7



Stand der partij na zet 22.

17.	f4—f5	g6+f5
18.	Dd2—h6	f7—f6
19.	g4—g5	f5—f4
20.	Lf2—d4	Pe7—f5
21.	Dh6+f6	Pf5+d4
22.	Pf3+d4	Le6—h3
23.	Df6+f4	Dc7—d7
24.	Rf1—e1	Re8+e1!
25.	Ra1+e1	Ra8—f8
26.	Df4—g3	Dd7—e7
27.	Kg1—h1*	De7—d7
28.	g5—g6	h7—h5
29.	g6—g7	Rf8—f6
30.	Dg3—b8!	Kg8+g7
31.	Re1—g1!	Lh3—g4

Tegen Rf6—g6 winnen de Witten met 32. De5!, Kh6*; 33. Dh8!, Dh7; 34. Rg6!, Kg6; 35. Dh7!, Kh7; 36. Pc6.

32.	h2—h3	Dd7—e7
33.	Db8—g3	De7—e4!
34.	Kh1—h2	De4—h7
35.	Rg1—e1	Dh7—h6
36.	h3+g4	h5—h4
37.	Dg3—e5	Kg7—g8
38.	Pd4—f5	Dh6—f8

39. De5—e8 en de Zwarten staken den hopeloozen strijd.

De openingen met de beide looperpionnen **c2** en **f2** willen we eveneens samenvoegen, en door een voorbeeld ophelderen.

c4-Opening (*K.* n° 5—13).

8.

	Steinitz.	**Paulsen.**
1.	c2—c4	d7—d6

Zwart had ook — iets anders kunnen doen (B. p. 332 § 1). Vgl. lager de korrespondenciepartij tusschen Londen en Weenen.

2.	d2—d4	g7—g6
3.	Pb1—c3	Lf8—g7
4.	Pg1—f3	f7—f5

5.	g2—g3	Pg8—h6
6.	h2—h4*	Ph6—f7
7.	h4—h5	e7—e6
8.	e2—e4	Pb8—d7
9.	Lf1—g2	a7—a6
10.	Lc1—e3	Pd7—f6
11.	h5+g6	h7+g6
12.	Rh1+h8	Pf7+h8
13.	e4—e5	Pf6—g4
14.	Le3—g5	Dd8—d7
15.	Dd1—e2	Ph8—f7
16.	Lg5—h4	c7—c5
17.	d4+c5	d6+e5
18.	Pf3—g5	Pf7+g5
19.	Lh4+g5	Dd7—c7
20.	Pc3—e4*	Ke8—f8
21.	K⌒c1	Lc8—d7
22.	f2—f3	f5+e4
23.	f3+g4	Ld7—e8
24.	De2—f2!	Kf8—g8
25.	Lg2+e4	Ra8—c8
26.	b2—b3	Lg7—f8?
27.	Df2—f6*	Lf8—g7
28.	Df6+e6!	Le8—f7
29.	De6+c8	Dc7+c8
30.	Rd1—d8!	Dc8+d8
31.	Lg5+d8	Lf7—e6
32.	Le4+b7	Le6+g4
33.	Lb7+a6	e5—e4
34.	c5—c6	e4—e3
35.	Ld8—a5	Lg7—e5
36.	La5—e1	Lg4—f3
37.	La6—b5	Kg8—f7
38.	c4—c5	Kf7—e7
39.	b3—b4	g6—g5
40.	Lb5—a4	Ke7—d8
41.	b4—b5	Kd8—c8
42.	b5—b6	e3—e2
43.	La4—b5	g5—g4
44.	Lb5—a6!	Kc8—b8
45.	c6—c7!	Le5+c7
46.	b6+c7!	Kb8+c7
47.	La6—b5	Opgegeven.

f4-Opening (*K.* n° 638).

9.

	Anderssen.	Kolisch.
1.	f2—f4	e7—e6
2.	Pg1—f3	d7—d5
3.	e2—e3	c7—c5
4.	Lf1—b5!	Pb8—c6
5.	Lb5+c6!	b7+c6
6.	c2—c4	Lc8—a6
7.	Pb1—a3	Lf8—d6
8.	K⌒	Pg8—f6
9.	b2—b3	K⌒
10.	Lc1—b2	Pf6—d7
11.	Dd1—c2	f7—f5
12.	Ra1—e1	Pd7—f6
13	Pa3—b1	Dd8—a5
14	Lb2—c3	Da5—c7
15.	d2—d3	Ra8—e8
16.	Lc3—b2	Pf6—d7
17.	Pb1—d2	e6—e5
18.	g2—g3	d5—d4?

In gesloten spellen te vroeg met de pionnen vooruit willen dringen, eindigt tegen goede spelers doorgaands met een nederlaag.

19.	f4+e5	Pd7+e5
20.	Pf3+e5	Ld6+e5
21.	Pd2—f3	Le5—f6
22.	e3+d4	c5+d4
23.	Lb2+d4	Lf6+d4!
24.	Pf3+d4	c6—c5

25.	Re1+e8	Rf8+e8
26.	Pd4+f5	La6—b7
27.	Dc2—f2	h7—h6
28.	d3—d4*	c5+d4
29.	Df2+d4	Re8—e2
30.	Pf5+h6!	Kg8—h7
31.	Rf1—f7 en won.	

10.

Sörensen. From.

1. **f2—f4** **e7—e5***

In plaats van dit tegengambiet kan ook gespeeld worden: d7—d5 of f7—f5 (waartegen het „omgekeerde koningsgambiet": 1. f2—f4, f7—f5; 2. e2—e4, f5+e4; 3. d2—d3, e4+d3; 4. Lf1+d3, mat dreigend in 3 zetten, maar Pg8—f6 weert alle gevaar af). Het gambiet geeft aan Zwart de beste stelling en daarom is het leelijke en zwakke 1. f2—f4 (waardoor de pion e2 ten achter blijft) te ontraden. (B. p. 332 § 2). Wat mij betreft, ik zou nooit een partij met 1. **f4** willen beginnen.

2.	f4+e5	d7—d6
3.	e5+d6	Lf8+d6
4.	Pg1—f3	Pg8—h6
5.	d2—d4	Ph6—g4
6.	Lc1—g5	f7—f6
7.	Lg5—h4	g7—g5
8.	h2—h3	Pg4—e3
9.	Dd1—d3	Ld6—f4
10.	g2—g4	Pb8—c6
11.	c2—c3	Pc6—e7
12.	Lh4—f2	Pe7—d5
13.	c3—c4	Pd5—b4
14.	Dd3—e4!	Dd8—e7
15.	De4+e7!	Ke8+e7
16.	Lf2+e3	Pe4—c2!
17.	Ke1—d2	Pc2+e3
18.	Kd2—c3*	h7—h5
19.	g4+h5	Rh8+h5
20.	Pb1—d2	Lc8—f5
21.	Pf3—e1	c7—c5
22.	d4+c5	Ra8—d8
23.	Pe1—d3	Lf4—b8
24.	Ra1—c1	g5—g4
25.	b2—b4	Lf5+d3
26.	e2+d3	Lb8—e5!
27.	Kc3—b3	Pe3+f1
28.	Rc1+f1	Rd8+d3!
29.	Kb3—c2	Rd3—c3!
30.	Kc2—d1	Rh5+h3
31.	Rh1—g1	Rh3—h2
32.	Rf1—e1*	g4—g3
33.	Re1—e2	Rc3—a3
34.	Pd2—f1	Rh2+e2
35.	Kd1+e2	f6—f5
36.	Pf1—e3	f5—f4

Opgegeven.

d4-Opening.

De opening met den dampion naar **d4** (de zet 1. d3 komt niet in aanmerking) is soliede. Voor Zwart komt het meest in aanmerking het andwoord 1. **e7—e6**, waaruit door 2. e2—e4, d7—d5, met verandering van de volgorde der zetten, de **e6-Opening** ontstaat (zie verder) Met c7—c5? zou Zwart tengevolge van 2. d4—d5* geen goed spel krijgen.

Beter is **d7—d5**. De voortzettingen 2. Lc1—f4, Lc8—f5, of 2. Pb1—c3 zijn tegenwoordig verouderd. Zeer oud maar niet verouderd daarentegen is het damgambiet 2. c2—c4, dat na de aanneming d5+c4 (de zetten c7—c6 en c7—c5 zijn eveneens uit den tijd) aan Zwart het moeilijkste spel bezorgt (B. p. 337). Hij moet zich dan haasten, om tegenover 3. e2—e3* (men vergelijke verderop den beroemden wedstrijd tusschen De Labourdonnais en Mac-Donnell in 1834), e2—e4, of Pb1—c3 met 3. . . e7—e5* in vrijheid te geraken, daar noch 3. . . f7—f5, noch de verdediging van den gambietpion door b7—b5 gezond zijn. Na 3. e3, b5?; 4. a4, c6?; 5. a4+b5, c6+b5; 6. Df3 gaat zelfs een stuk verloren. Men neme derhalve door middel van 2. . . e7—e6 het gambiet c4 niet aan of ontwijke het geheel met 1. . . **f7—f5**, waaruit door omzetting 1. d4, f5; 2 c4, e6; 3. a3* de reeds bekende a3-Opening ontstaat.

Damgambiet (*K.* n° 14—69).

11.

(Tornier te Weenen 1873.)

	Blackburne.	**Fleissig.**
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6*
3.	Pb1—c3	b7—b6
4.	Lc1—f4	Lf8—d6
5.	Lf4—g3	Pg8—f6
6.	Pg1—f3	Pb8—c6
7.	e2—e3	Pc6—e7
8.	Ra1—c1	Lc8—b7
9.	Dd1—b3	d5+c4
10.	Lf1+c4	K⌒
11.	Lc4—d3	Pe7—d5
12.	Lg3—h4	Pd5+c3
13.	b2+c3	Ld6—e7
14.	Db3—b1	g7—g6

We behoeven den opmerksamen lezer thands wel niet meer de bedoeling van elken zet opzettelijk aantewijzen. Wit dreigde om door Lf6° den pion h7 te veroveren. Zwart slaat Pf3 niet, om geen open lijn aan Rh1 te bezorgen.

15.	Pf3—e5	Pf6—h5
16.	Lh4—g3	Ph5—g7
17.	h2—h4	f7—f5
18.	f2—f3	Pg7—h5
19.	Lg3—f2	Le7—f6
20.	Pe5—c4	Dd8—e8
21.	Pc4—d2	Kg8—h8
22.	Rh1—h2?	Ph5—g7

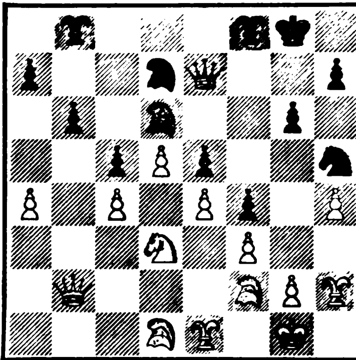
Rh2 staat nu geruimen tijd geheel nutteloos, vgl. zet 65.

23.	Ke1—f1	e6—e5
24.	Kf1—g1	f5—f4
25	e3—e4	Ra8—d8
26.	d4—d5	Lf6—e7
27.	c3—c4	c7—c5
28.	Db1—b2	Le7—d6
29.	Db2—a3	Rd8—a8
30.	Rc1—b1	De8—e7

31.	Pd2—b3	Lb7—c8
32.	Pb3—c1	Lc8—d7
33.	Ld3—c2	Rf8—d8
34.	Pc1—d3	Pg7—e8
35.	Da3—b2	Pe8—g7

Anders had Wit straffeloos Pd3+f4 kunnen doen. Daarom was ook noch de volgende zet van Zwart noodig.

36.	Rb1—e1	Rd8—f8
37.	Lc2—d1	Pg7—h5
38.	a2—a3	Ra8—b8
39.	a3—a4	Kh8—g8



Stelling na den 39. zet.

40.	Re1—e2	Kg8—h8
41.	Lf2—e1	Kh8—g8
42.	Le1—c3	Rf8—e8
43.	Db2—a1	a7—a6
44.	Re2—b2	b6—b5
45.	a4+b5	a6+b5
46.	Ld1—b3	b5—b4
47.	Lc3—e1	Rb8—a8
48.	Rb2—a2	Ra8+a2
49.	Da1+a2	Re8—b8
50.	Da2—a7	Kg8—f8
51.	Kg1—f1	Ld7—e8
52.	Da7+e7 !	Kf8+e7
53.	Le1—f2	Rb8—a8
54.	Kf1—e2	Ra8—a3
55.	Pd3—c1	Le8—a4
56.	Lb3+a4	Ra3+a4
57.	Ke2—d2	Ra4—a3
58.	Kd2—c2	Ra3—c3!
59.	Kc2—b2	Rc3+c4
60.	Pc1—e2	b4—b3

Zwart moet, om door Kb3 de kwaliteit niet te verliezen, den veroverden pion weer opofferen.

61.	Kb2+b3	Rc4—b4!
62.	Kb3—c2	Rb4—a4
63.	Pe2—c3	Ra4—a1
64.	Pc3—d1	Ph5—f6
65.	Rb2—h1	Pf6—d7
66.	Kc2—b2	Ra1—a7
67.	Pd1—c3	Pd7—b6
68.	Rh1—b1	Pb6—a4!
69.	Kb2—c2	Pa4+c3
70.	Kc2+c3	Ra7—a2
71.	Rb1—b2	Ra2+b2
72.	Kc3+b2	Ke7—d7
73.	Lf2—e1	Kd7—c7
74.	Le1—a5!	Kc7—b7
75.	Kb2—b3	Kb7—a6
76.	Kb3—a4	Ld6—b8
77.	La5—d8	Lb8—d6
78.	Ld8—g5	Ld6—f8
79.	Lg5—f6	Lf8—d6
80.	Lf6—d8	h7—h6
81.	Ld8—f6	Ka6—b6
82.	h4—h5	g6+h5

B. leidt het eindspel zeer fijn.

83.	Lf6—h4	Kb6—a6
84.	Lh4—d8	Ld6—b8
85.	Ld8—e7	Ka6—b6
86.	Le7—f8	h5—h4
87.	Lf8—e7	h4—h3

88.	g2+h3	h6—h5
89.	h3—h4	Kb6—c7

Op Lc7 zou 90. d5—d6 gevolgd zijn.

90.	Ka4—b5	Kc7—d7
91.	Le7+c5	Lb8—c7
92.	Lc5—f2	Lc7—d8
93.	Kb5—c5	Ld8—a5
94.	d5—d6	La5—c3
95.	Kc5—d5	Lc3—b2
96.	Lf2—e1	Lb2—d4
97.	Le1—b4	Ld4—a1
98.	Kd5—c4	La1—b2

Wit geeft zijn vrijen pion op, met het oog op het voordeel der oppozicie, dat hij na de afruiling van de loopers behaalt.

99.	Lb4—c3	Lb2+c3
100.	Kc4+c3	Kd7+d6
101.	Kc3—b4	Kd6—c6
102.	Kb4—c4	Kc6—d6
103.	Kc4—b5	Opgegeven.

De lezer overtuige er zich door voortspelen van, dat door de stelling der koningen de zwarte pionnen nu verloren gaan, bijv.: Kd7; 104. Kc5, Ke6; 105. Kc6, Ke7; 106. Kd5, Kf6; 107. Ke6 en de pionnen e5 en f4 zijn niet meer te houden. Wit haalt dus dam en zet mat.

$\frac{d4}{f5}$-Opening. (*K*. n° 70).

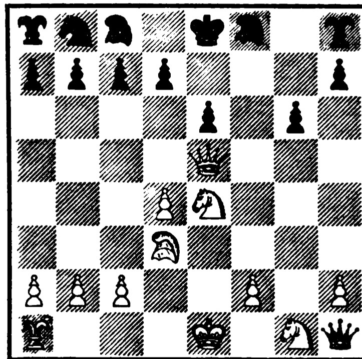
12.

	Göring.	Minckwitz.
1.	d2—d4	f7—f5
2.	e2—e4	f5+e4

Dit gambiet is een sterke voortzetting tegen f5.

3.	Pb1—c3	Pg8—f6
4.	Lc1—g5	e7—e6
5.	Lg5+f6	Dd8+f6
6.	Pc3+e4	Df6—g6
7.	Lf1—d3	Dg6+g2
8.	Dd1—h5 !	g7—g6
9.	Dh5—e5 *	Dg2+h1

Zie diagram.



Wit speelt een schitterende offerkombinacie.

10.	De5+h8	Dh1+g1 !
11.	Ke1—d2 *	Dg1+a1
12.	Pe4—f6 !	Ke8—f7
13.	Dh8—g8 !	Kf7+f6
14.	Dg8+f8 !	Kf6—g5
15.	f2—f4 !	Kg5—g4*
16.	Ld3—e2 !	Kg4—h3
17.	Df8—h6 !	Kh3—g2
18.	Dh6—g5 !	Kg2+h2
19.	Le2—f3 *	Da1—f1

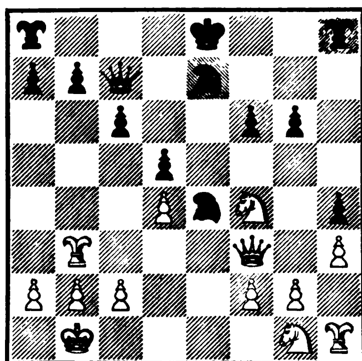
Wit geeft in drie zetten mat.

13.

Neumann.	Steinitz.
1. d2—d4	f7—f5
2. e2—e4	f5+e4
3. Pb1—c3	Pg8—f6
4. Lc1—g5	c7—c6
5. Lg5+f6	e7+f6
6. Pc3+e4	d7—d5
7. Pe4—g3	Dd8—b6
8. Dd1—e2 !	Ke8—f7
9. K⌒c1	Pb8—a6
10. De2—f3	g7—g6
11. Lf1—d3	Pa6—b4
12. Kc1—b1	h7—h5
13. h2—h3	h5—h4

Beide partijen spelen uitmuntend.

14. Pg3—e2	Pb4+d3
15. Rd1+d3	Lc8—f5
16. Rd3—b3	Db6—c7
17. Pe2—f4	Lf5—e4
18. Df3—g4	Le4—f5
19. Dg4—f3	Lf5—e4



Zwart misbruikt in deze partij, te Baden 1870, een remisstelling om het voorschrift der 20 zetten per uur krachteloos te maken; men mocht namelijk den uitgespaarden tijd voor volgende zetten gebruiken. Deze afmattende taktiek kostte den armen, zwaar beproefden Neumann, den eersten prijs.

20. Df3—g4	Le4—f5

Zet 21—28 = zet 18 en 19!

29. Dg4—f3	Lf8—d6
30. Pg1—e2	a7—a5
31. Rh1—g1	a5—a4
32. Rb3—e3	Ra8—e8
33. g2—g3	Lf5—e4

Zet 34—39 = 18 en 19!

40. Df3—g4	Le4—f5
41. Re3+e8 [1])	Rh8+e8

1) Om er een eind aantemaken.

42. Dg4—f3	Dc7—a5
43. Kb1—c1	Da5—a6
44. Pe2—c3	b7—b5
45. g3—g4	Lf5—c8

Tot dusver gebruikte St. 2 u. 45 m.

46. Pc3—d1	b5—b4

Neumann gebruikte tot op dezen zet 2 uren 9 minuten.

47. Pd1—e3	b4—b3
48. a2—a3	b3+c2
49. g4—g5	f6—f5
50. Pe3+c2	Da6—c4
51. Pf4—g2	Re8—e2
52. Pg2—e1	f5—f4
53. Kc1—d1	Re2—e4
54. Pe1—g2	Dc4—b3
55. Df3—c3	Db3+c3
56. b2+c3	Lc8+h3
57. f2—f3	Re4—e8
58. Pg2+h4	Re8—h8

59.	Ph4—g2	Rh8—h5
60.	Pg2—e1	Lh3—f5
61.	Pc2—b4	Lf5—d7
62.	Rg1—g2	Kf7—e6
63.	Pe1—d3	Ke6—f5
64.	Pd3—b2	Rh5—h1!
65.	Kd1—c2	Rh1—a1
66.	Pb2+a4	Ra1+a3

Stelling na den 67. zet van Wit.

67.	Pa4—c5	Ld6+c5
68.	d4+c5	d5—d4
69.	c3+d4	Ra3+f3
70.	d4—d5	Rf3—g3
71.	Rg2—f2	f4—f3
72.	d5+c6	Ld7—e6
73.	Kc2—d2	Kf5—e4
74.	Rf2—f1	Rg3—g2!
75.	Kd2—c3	Rg2—e2
76.	c6—c7	Re2—e3!
77.	Kc3—d2	Re3—e2!
78.	Kd2—d1	Le6—b3!
79.	Kd1—c1	Lb3—e6
80.	Pb4—c2	Le6—c8
81.	Kc1—d1	Lc8—g4
82.	c5—c6	Ke4—f4
83.	Pc2—d4	Re2—e8
84.	Kd1—d2	Re8—c8
85.	Kd2—d3	Kf4—g3
86.	Rf1—g1!	Kg3—f4
87.	Rg1—f1	Kf4—g3

Wit, die stellig niet slechter staat dan Zwart, wil de partij onbeslist houden, maar Zwart wil met geweld winnen, en nu begint — tengevolge van een leemte in de tornierregelen — het martelend gezaag opnieuw.

Zet 88—99 = zet 86 en 87.

100.	Rf1—g1!	Kg3—f4
101.	Rg1—f1	Rc8—e8
102.	Kd3—c4	Kf4—g3
103.	Pd4+f3*	Lg4+f3

Een volmaakt korrekt (gezond) offer.

104.	Rf1+f3!	Kg3+f3
105.	Kc4—d5	Re8—a8
106.	Kd5—e5	Kf3—e3*
107.	Ke5—f6	Ra8—c8
108.	Kf6+g6	Ke3—f4
109.	Kg6—f6	Rc8+c7
110.	g5—g6	Rc7+c6!

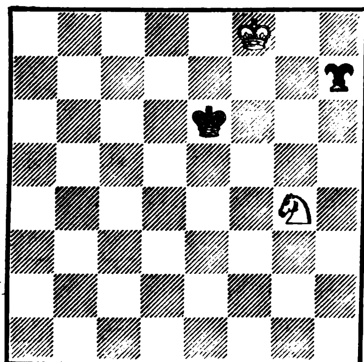
Niet zenuwachtig worden!

111.	Kf6—f7	Kf4—f5
112.	g6—g7	Rc6—c7!
113.	Kf7—f8	Kf5—f6

114 g7—g8P!	Kf6—e6

Wit kon geen dam nemen wegens 115. Rc7—c8 †.

115.	Pg8—h6	Rc7—h7
116.	Ph6—g4?	Rh7—h4



(Zwart begint en wint).

Deze fout kost het paard en de partij, Pg8 was de zet (vgl. p. 80 n° 13)

117.	Pg4—e3	Rh4—e4
118.	Pe3—d1	Re4—f4!
119.	Kf8—g7	Rf4—f3
120.	Kg7—g6	Ke6—e5
121.	Kg6—g5	Ke5—d4
122.	Kg5—g4	Rf3—f1
123.	Pd1—b2	Rf1—b1
124.	Pb2—a4	Rb1—b4

en het paard is afgesneden.

De partij had langer dan 12 uren geduurd en telde 30 zetten te veel!

We zijn nu tot de gewone spelopeningen met de **koningspionnen** genaderd. De **e3-Opening** is weer niets anders dan een andere volgorde voor de **c4-** of voor de **a3-Opening** (= **c5-Opening** in de voorhand) en vereischt derhalve geen afzonderlijke bespreking. Ook bij **e4** ontstaat de groote verscheidenheid van speelwijzen eerst dan, wanneer Zwart ook van zijn kant met dien zet (**e5**) andwoordt. Hij is daartoe echter niet verplicht en kan de voorkeür geven aan gesloten spel, hetzij door middel van de reeds aangestipte vleugelzetten **b6** of **g6**, van **c5** of **e6** (B. p. 311). Niet zoo goed zijn de gambietzetten **d5** en **f5**. Deze zetten beschouwen we vooraf, om dan de groote familie der openingen, die uit $\frac{e4}{e5}$ ontstaan, optesommen. Vooraf zij opgemerkt, dat de voorzet 1. **e2—e4** bij Wit ondersteld wordt, wanneer we de opening door middel van het andwoord aan den kant van Zwart kenmerken. In deze spellen is het namelijk de zet van Zwart, die het karakter der partij bepaalt.

c5-Opening. (*K.* n° 84—100).

14.

	Morphy.	Paulsen.
1.	e2—e4	c7—c5

Dit spel heet „siciliaansch", men kon het echter ook wel eens „bibelebonsch" noemen.

2.	Pg1—f3	e7—e6*

De voortzetting 2. **f2—f4** is ver-

ouderd, 2. **c2—c4**, 2. **b2—b3**, of het gambiet 2. **b2—b4** niet sterk. Na 2. **g2—g3**, gevolgd door Lg2, kan e5 de werking van dien looper belemmeren. Goed zijn 2. **Pb1—c3**, 2. **d2—d4**, 2. **Lf1—c4**, en 2. **Pg1—f3.**

3.	d4—d4	c5+d4*
4.	Pf3+d4	Lf8—c5

Hier is Pg8—f6 beter. Overigens verdient deze partij nauwkeurige studie. Op 2. Pf3, Pc6; 3 d4, cd4; 4. Pd4, e6 kan 5. Pb5, d6 (anders volgt Pd6!); 6. Lf4, e5, waarbij Zwart althands het mooiste spel n i e t heeft. In de **c5-Opening** is dus dikwijls het tempo **a6** noodig, wat Wit in de **a3-opening**, gevolgd door 2. **c4**, reeds vooruit heeft. Daarin ligt mede de kracht van dit spel voor Wit, maar de betrekkelijke zwakte voor Zwart.

5.	Lc1—e3	Dd8—b6
6.	Pd4—b5	Pg8—f6
7.	Le3+c5	Db6+c5
8.	Pb5—d6!	Ke8—e7
9.	Pd6+c8!	Rh8+c8
10.	Lf1—d3	Pb8—c6
11.	K⌒	h7—h5
12.	Pb1—d2	h5—h4
13.	h2—h3	g7—g5
14.	a2—a3	Rc8—g8
15.	b2—b4	Dc5—b6
16.	Pd2—c4	Db6—c7
17.	f2—f3	Pc6—e5
18.	Pc4+e5	Dc7+e5
19.	Dd1—d2	Rg8—g7
20.	Ra1—d1	Ra8—d8
21.	Dd2—f2	b7—b6
22.	f3—f4	g5+f4
23.	Df2+f4	De5—g5
24.	Rf1—f2	Dg5+f4
25.	Rf2+f4	Rd8—g8
26.	Rd1—d2	Rg8—h8
27.	e4—e5	Pf6—d5
28.	Rf4-d4	f7—f6
29.	e5+f6	Pd5+f6
30.	Rd4—c4	Ke7—d8
31.	a3—a4	Pf6—d5

Het vervolg toont het overwicht van looper boven paard aan. Men passe deze opmerking echter vooral toe „met oordeel des onderscheids”. Vgl. den 16den zet der 16de partij.

32.	Ld3—e4	Pd5—c7
33.	Le4—f3	d7—d5
34.	Rc4—c6	Rg7—d7
35.	Lf3—g4	Rh8—h6
36.	Rd2—e2	Kd8—e7
37.	Kg1—h2	Ke7—f7
38.	g2—g3	h4+g3
39.	Kh2+g3	Rd7—e7
40.	h3—h4	Pc7—e8
41.	h4—h5	Pe8—f6
42.	Rc6+e6	Re7+e6
43.	Lg4+e6!	Kf7—g7
44.	Re6—g4	Pf6+h5
45.	Lg4+h5	Rh6+h5
46.	Re2—e7!	Kg7—f6
47.	Re7+a7	Kf6—e5
48.	Ra7—a6	Rh5—g5!
49.	Kg3—f3	Rg5—f5!
50.	Kf3—e2	b6—b5
51.	a4+b5	Rf5—f4
52.	c2—c3	d5—d4
53.	c3—c4	Rf4—h4
54.	c4—c5	Rh4—h2!

55.	Ke2—d3	Rh2—h3!
56.	Kd3—c2	Rh3—h2!
57.	Kc2—b3	Rh2—h3!
58.	Kb3—a4	Ke5—d5
59.	Ra6—d6!	Kd5—c4
60.	c5—c6	Rh3—h1
61.	Rd6+d4!	Kc4+d4
62.	c6—c7	Rh1—h8
63.	b5—b6	Kd4—c4
64.	b6—b7	Opgegeven.

15.

	Winawer.	Steinitz.
1.	e2—e4	c7—c5
2.	Pg1—f3	e7—e6
3.	Pb1—c3	Pb8—c6

Ook dit is volmaakt korrekt.

4.	Lf1—b5	Pg8—e7
5.	K⌒	Pe7—g6
6.	Lb5+c6	b7+c6
7.	d2—d3	Lf8—e7
8.	Pc3—e2	K⌒
9.	b2—b3	d7—d6
10.	c2—c4	f7—f5
11.	e4+f5	e6+f5
12.	Pe2—f4	Pg6+f4
13.	Lc1+f4	g7—g5
14.	Lf4—c1	g5—g4
15.	Pf3—e1	f5—f4
16.	Lc1—b2	Dd8—e8
17.	Dd1—d2	De8—h5
18.	f2—f3	g4—g3
19.	h2—h3	Dh5—g6
20.	Pe1—c2	Lc8—f5
21.	Rf1—e1	Le7—g5
22.	Ra1—d1	Ra8—e8
23.	Re1+e8	Rf8+e8
24.	Rd1—e1	Re8+e1!
25.	Pc2+e1	Dg6—e6
26.	Ke1—f1	Kg8—f7
27.	Dc2—e2	De6—d7
28.	De2—d2	Kf7—g6
29.	Dd2—c3	h7—h5
30.	Lb2—a1	h5—h4
31.	Dc3—b2	Dd7—e7
32.	Db2—e2	De7—d7
33.	De2—b2	d6—d5
34.	Db2—e2	d5—d4
35.	La1—b2	Lg5—e7
36.	Lb2—c1	Le7—d6
37.	Lc1—d2	Kg6—f6
38.	Kf1—g1	Ld6—e5
39.	Ld2—c1	Dd7—c8
40.	Kg1—f1	Dc8—a6
41.	Kf1—g1	Da6—a5
42.	Kg1—f1	Da5—c3?
43.	Lc1—d2	Dc3—b2
44.	Ld2—a5	Db2+e2!

Wit heeft zijn doel, om de dammen afteruilen, bereikt.

45.	Kf1+e2	Kf6—e7
46.	Pe1—c2	Ke7—d7
47.	Pc2—a3	Le5—d6
48.	Pa3—b1	Ld6—c7
49.	La5—e1	Kd7—c8
50.	Pb1—d2	Kc8—b7

W. heeft uitstekend met het paard gemanœuvreerd.

51.	Pd2—e4	Kb7—b6
52.	Le1—d2	a7—a5
53.	Ld2—c1	a5—a4
54.	Lc1—a3	a4+b3
55.	La3+c5!	Kb6—a5
56.	a2+b3	Lc7—e5
57.	Pe4—d2	Lf5—h7
58.	Pd2—b1	Lh7—f5.

59.	Pb1—a3	Lf5—d7
60.	Pa3—c2	Ld7—c8
61.	Pc2+d4	Le5+d4
62.	Lc5+d4	Ka5—b4
63.	Ld4—e5	Kb4+b3
64.	Le5+f4	Lc8—f5
65.	Ke2—d2	en W. wint.

Het eindspel was voorbeeldig.

16.

	Paulsen.	Neumann.
1.	e2—e4	c7—c5
2	Pb1—c3	Pb8—c6
3.	g2—g3	d7—d6
4.	Lf1—g2 [1])	e7—e5*

1) De pion e5 zet den looper op g2 vast en belet zijn werking in de lijn h1—a8; Lf1—g2 is dus géen sterke zet.

5.	Pg1—e2	Pg8—f6
6.	K⌒	h7—h5
7.	d2—d3	h5—h4
8.	Lc1—g5	h4—h3
9.	Lg2—h1	Lf8—e7
10.	f2—f4	Pf6—g4
11.	Lg5+e7	Pc6+e7
12.	Dd1—d2	f7—f6
13.	Lh1—f3	Pg4—h6
14.	f4—f5	Ph6—f7
15.	Pc3—d1	Pf7—g5
16.	Lf3—h1 [1])	Lc8—d7

1) In dit tijdverlies vertoont zich het nadeel van regels, zoodra zij tot een dogma versteenen. Paulsen koestert een sterke voorkeur voor de loopers, die ik met hem deel. Maar de zich hier openbarende zucht, het geliefkoosde stuk tot elken prijs te willen handhaven (zie diagram), werkt noodlottig. Waarheid is schoon, maar de hoogste waarheid blijft het leven.

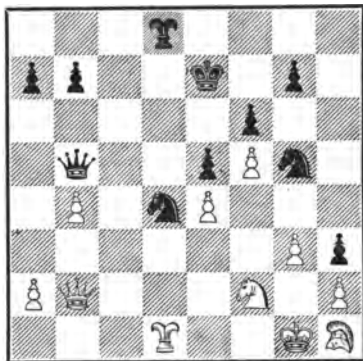
17.	c2—c3	Ra8—c8
18.	d3—d4	c5+d4

Zooals gezegd, wie in gesloten spel doorbreken wil, komt er gewoonlijk bekaaid af.

19.	c3+d4	Dd8—b6
20.	Pd1—f2	Ld7—b5
21.	d4+e5	d6+e5
22.	Rf1—d1	Lb5+e2
23.	Dd2+e2	Pe7—c6
24.	Ra1—c1	Ke8—e7
25.	b2—b3	Pc6—d4
26.	De2—b2	Rh8—d8
27.	b3—b4	Db6—b5

Zwart kon ook winnen met 27... Rc8+c1; 28. Rc1, Pf3!; 29. Lf3, Pdf3!; 30. Kh1, Rd2; 31. Da3, Rf3; 32. b5!, Kd7*; 33. Rd1!, Dd4.

28. Rc1+c8 en



Zwart kondigde mat aan in vier zetten.

17.

	Steinitz.	Anderssen.
1.	e2—e4	c7—c5
2.	g2—g3	Pb8—c6
3.	Lf1—g2	e7—e5*
4.	Pg1—e2	Pg8—f6
5.	Pb1—c3	d7—d6
6.	K⌒	Rf8—e7
7.	f2—f4	h7—h5
8.	h2—h3	Lc8—d7
9.	Pc3—d5	Dd8—c8
10.	Pd5+f6!	Lc7+f6
11.	f4—f5	Pc6—e7
12.	c2—c4	Dc8—d8
13.	Pe2—c3	Ld7—c6
14.	d2—d3	Dd8—d7
15.	a2—a3	a7—a5
16.	b2—b3	b7—b5
17.	Lc1—e3	b5—b4
18.	a3+b4	c5+b4
19.	Pc3—a4	Lc6+a4
20.	Ra1+a4	Pe7—c6
21.	Dd1—d2	Lf6—d8
22.	d3—d4	Ld8—b6
23.	d4—d5	Dd7—a7
24.	Le3+b6	Da7+b6!
25.	Kg1—h1	Pc6—d8
26.	Dd2—g5	Ke8—f8
27.	f5—f6	g7—g6
28.	h3—h4	Pd8—b7
29.	Lg2—h3	Ra8—d8
30.	Ra4—a2	Kf8—e8
31.	Rf1—d1	Rd8—a8
32.	Dg5—d2	Pb7—c5
33.	Dd2—e3	Ke8—d8
34.	Lh3—e6	Db6—b7

Daar Zwart den looper niet m[...] nemen, was de mooie zet slec[...] tijdverlies.

35.	Kh1—g1	a5—a4
36.	b3+a4	b4—b3
37.	Ra2—a1	b3—b2
38.	Ra1—b1	Ra8+a4
39.	Le6—h3	Kd8—c7
40.	Lh3—f1	Rh8—a8
41.	Rd1—d2	Ra4—b4
42.	Kg1—h2	Ra8—a1
43.	Rd2—d1	Rb4—b3
44.	De3—h6	Ra1+b1
45.	Rd1+b1	Db6—b4
46.	Dh6—f8	Db4—d2!
47.	Lf1—g2	Dd2—d3
48.	Df8+f7!	Pc5—d7
49.	c4—c5	Dd3+g3!
50.	Kh2—g1	Rb3—c3
51.	c5+d6!	Kc7—b6
52.	Rb1+b2!	Kb6—c5
53.	Rb2—b1	Rc3—c2
54.	Rb1—b5!	Kc5—c4

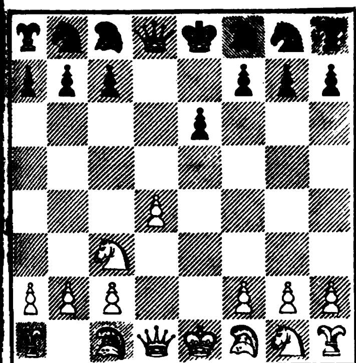
en Wit is verloren.

d5-Opening. (*K.* n° 103—119).

18.

	Steinitz.	Mongredien.
1.	e2—e4	d7—d5
2.	e4+d5*	Dd8+d5*
3.	Pb1—c3	Dd5—d8*
4.	d2—d4	e7—e6

Het is nu onweerlegbaar duidelijk dat Zwart door zijn opening, behalve den voorzet, noch een tempo bovendien ten achteren is. In de volgende stelling (de 2 geslagen pionnen wechgedacht)



zijn de beide pozicies alleen te bereiken door middel van

1. d2—d4 ⎫
2. Pb1—c3 ⎭ e7—e6

en tóch is Wit noch altijd aan den voorzet, en is zijn Lf1 vrij, maar Lc8 belemmerd. Na soortgelijken maatstaf beoordeele men pozicie-winst en tempoverlies.

5. Pg1—f3 Pg8—f6
6. Lf1—d3 Lf8—e7
7. K⌒ K⌒
8. Lc1—e3 b7—b6
9. Pf3—e5 Lc8—b7
10. f2—f4 Pb8—d7
11. Dd1—e2 Pf6—d5?
12. Pc3+d5 e6+d5
13. Rf1—f3 f7—f5
14. Rf3—h3 g7—g6
15. g2—g4 * f5+g4
16. Rh3+h7 * Pd7+e5

Op Kg8+h7 zou 17. De2+g4, Pd7+e5*; 18. f4+e5 volgen. Wit speelt uitstekend.

17. f4+e5 Kg8+h7
18. De2+g4 Rf8—g8

Op De8 wint Wit met 19. Dh5!, Kg8; 20. Lg6°, Rf7*; 21. Kh1, Lf8*; 22. Rg1, Lg7; 23. Lh6.

19. Dg4—h5! Kh7—g7
20. Dh5—h6! Kg7—f7
21. Dh6—h7!* Kf7—e6
22. Dh7—h3! Ke6—f7
23. Ra1—f1! Kf7—e8
24. Dh3—e6 Rg8—g7
25. Le3—g5 * Dd8—d7
26. Ld3+g6! Rg7+g6
27. De6+g6! Ke8—d8
28. Rf1—f8 Dd7—e8
29. Dg6+e8 †

e6-Opening. (*K.* n° 120—138).

19.

Winawer. **Blackburne.**

1. e2—e4 e7—e6

Niets veiliger voor Zwart tegen 1. e4 dan e6, maar eentoonig.

2. d2—d4 * d7—d5 *

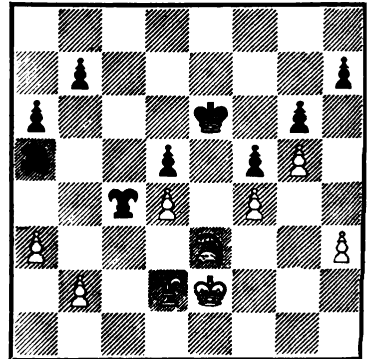
Wit moet nu niet, zooals leeken doorgaands doen, den pion naar e5 doorschuiven, want dan volgt: 3. e5, c5; 4. c3, Db6; 5. Pf3, Pc6; met goed spel voor Zwart.

3. e4+d5 * e6+d5

In den laatsten tijd komt 3. Pc3, Lb4; 4. ed5, ed5, of 4. Rd3, c5*; 5. ed5, Dd5; 6. Lb5! dikwijls voor, (B. p. 313).

4. Pg1—f3 Pg8—f6
5. Lc1—e3 Lf8—d6

6.	c2—c4	c7—c6
7.	Pb1—c3	K⌒
8.	c4+d5	c6+d5
9.	Lf1—d3	Pb8—c6
10.	K⌒	Lc8—g4
11.	h2—h3	Lg4—h5
12.	g2—g4 *	Lh5—g6
13.	a2—a3	Dd8—d7
14.	Pf3—h4	Ra8—e8
15.	Ld3—f5 *	Lg6+f5
16.	Ph4+f5	Ld6—b8
17.	Dd1—f3	Pf6—e4
18.	Ra1—e1	Re8—e6
19.	Df3—g2	Rf8—e8
20.	Pc3+e4	Re6+e4
21.	f2—f3	Re4—e6
22.	Dg2—f2	Pc6—e7
23.	Pf5+e7!	Dd7+e7
24.	Le3—d2	De7—f6
25.	Re1+e6	f7+e6
26.	Rf1—e1	Lb8—c7
27.	Kg1—g2	Lc7—b6
28.	Ld2—c3	Re8—c8
29.	Df2—e3	Kg8—f7
30.	f3—f4	Lb6—c7
31.	Re1—f1 *	g7—g6
32.	De3—d3 *	a7—a6
33.	g4—g5	Df6—f5
34.	Dd3+f5	e6+f5
35.	Kg2—f3	Rc8—e8
36.	Lc3—d2	Lc7—b6
37.	Ld2—e3	Re8—c8
38.	Rf1—f2	Rc8—c4
39.	Rf2—d2	Kf7—e6
40.	Kf3—e2	Lb6—a5



41.	b2—b4	La5—c7
42.	Ke2—d3	Ke6—d7
43.	Rd2—c2	b7—b5
44.	Rc2—b2	Rc4—c6
45.	h3—h4	Rc6—e6
46.	Rb2—h2	Re6—e4
47.	h4—h5	Lc7—d6
48.	h5+g6	h7+g6
49.	Rh2—h7!	Ld6—e7
50.	Le3—d2	Re4—e6
51.	Rh7—h1	Re6—c6
52.	Rh1—c1	Rc6—c4!
53.	Rc4—h1	Rc4—c8
54.	Rh1—h7	Onbeslist.

Dampaardspel (*K*. p. 43 v. o.).

20.

	Paulsen.	Rosenthal.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pb1—c3	Pb8—c6 *

Als Zwart hier Pc6 verzuimt, kan Wit tot het koningsgambiet 3. f2—f4 (van Hamppe te Weenen) overgaan, wat dan bij de gewone voortzetting theoretiesch voor Zwart

erloren is. Tegen Pc6 kan echter et Steinitzgambiet beproefd orden (zie 22).

3.	g2—g3	Lf8—c5 *
4.	Lf1—g2	d7—d6
5.	d2—d3	Pg8—f6
6.	Pg1—e2	Lc8—g4
7.	h2—h3	Lg4—d7
8.	Pc3—a4	Lc5—b6
9.	Pa4+b6	a7+b6
10.	f2—f4	e5+f4
11.	Pe2+f4	Dd8—e7
12.	c2—c4	De7—e5
13.	K⌒	K⌒c8
14.	Pf4—e2	Pc6—d4
15.	Lc1—f4	Pd4+e2 !
16.	Dd1+e2	De5—h5
17.	g3—g4	Dh5—g6
18.	a2—a4	h7—h5
19.	g4—g5	Pf6—h7
20.	De2—e3 *	f7—f6
21.	a4—a5	Ph7+g5
22.	Kg1—h2	b6+a5
23.	Ra1+a5	b7—b6
24.	Ra5—a7	Ld7—c6
25.	c4—c5 *	b6+c5
26.	De3+c5 *	Dg6—e8
27.	Dc5—a5	Pg5—e6
28.	Rf1—c1	g7—g5
29.	Da5—a6 !	Kc8—d7
30.	Rc1+c6	g5+f4
31.	Rc6+d6 !	Opgegeven.

Gambiet Hamppe.

21.

	Burn.	Wisker.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pb1—c3	Lf8—c5
3.	f2—f4	d7—d6

Mocht Zwart (Lc5+g1) het paard willen slaan, dan bevordert hij, zooals doorgaands met dien zet, het spel der tegenpartij.

4.	Pg1—f3	Pg8—f6
5.	Lf1—c4	Pb8—c6
6.	f4—f5	Pc6—e7

Wit avanceert te vroeg.

7.	d2—d3	h7—h6
8.	Dd1—e2	c7—c6
9.	Lc1—d2	b7—b5
10.	Lc4—b3	a7—a5
11.	a2—a4	Lc8—d7
12.	Pb3—d1	Dd8—b6
13.	Ld2—e3	Lc5+e3
14.	Pd1+e3	b5+a4
15.	Ra1+a4	c6—c5
16.	Pe3—c4	Db6—c7
17.	Ra4—a1	a5—a4
18.	K⌒	K⌒
19.	Lb3—a2	Kg8—h8
20.	De2—e1	Pf6—h7
21.	De1—h4	f7—f6
22.	g2—g4	Ld7—c6
23.	Dh4—e1 ?	d6—d5

Pc4—e3 ware veel beter.

24.	Pc4—d2	a4—a3 *
25.	b2—b3	d5+e4
26.	Pd2+e4	Lc6+e4
27.	d3+e4	Pe7—c6
28.	c2—c3	Rf8—d8
29.	De1—e2	Pc6—e7
30.	h2—h4	g7—g5 *

6.	c2—c4	c7—c6
7.	Pb1—c3	K⌒
8.	c4+d5	c6+d5
9.	Lf1—d3	Pb8—c6
10.	K⌒	Lc8—g4
11.	h2—h3	Lg4—h5
12.	g2—g4 *	Lh5—g6
13.	a2—a3	Dd8—d7
14.	Pf3—h4	Ra8—e8
15.	Ld3—f5 *	Lg6+f5
16.	Ph4+f5	Ld6—b8
17.	Dd1—f3	Pf6—e4
18.	Ra1—e1	Re8—e6
19.	Df3—g2	Rf8—e8
20.	Pc3+e4	Re6+e4
21.	f2—f3	Re4—e6
22.	Dg2—f2	Pc6—e7
23.	Pf5+e7 !	Dd7+e7
24.	Le3—d2	De7—f6
25.	Re1+e6	f7+e6
26.	Rf1—e1	Lb8—c7
27.	Kg1—g2	Lc7—b6
28.	Ld2—c3	Re8—c8
29.	Df2—e3	Kg8—f7
30.	f3—f4	Lb6—c7
31.	Re1—f1 *	g7—g6
32.	De3—d3 *	a7—a6
33.	g4—g5	Df6—f5
34.	Dd3+f5	e6+f5
35.	Kg2—f3	Rc8—e8
36.	Lc3—d2	Lc7—b6
37.	Ld2—e3	Re8—c8
38.	Rf1—f2	Rc8—c4
39.	Rf2—d2	Kf7—e6
40.	Kf3—e2	Lb6—a5
41.	b2—b4	La5—c7
42.	Ke2—d3	Ke6—d7
43.	Rd2—c2	b7—b5
44.	Rc2—b2	Rc4—c6
45.	h3—h4	Rc6—e6
46.	Rb2—h2	Re6—e4
47.	h4—h5	Lc7—d6
48.	h5+g6	h7+g6
49.	Rh2—h7 !	Ld6—e7
50.	Le3—d2	Re4—e6
51.	Rh7—h1	Re6—c6
52.	Rh1—c1	Rc6—c4!
53.	Rc4—h1	Rc4—c8
54.	Rh1—h7	Onbeslist.

Dampaardspel (*K.* p. 43 v. o.).

20.

	Paulsen.	Rosenthal.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pb1—c3	Pb8—c6 *

Als Zwart hier Pc6 verzuimt, kan Wit tot het koningsgambiet 3. f2—f4 (van Hamppe te Weenen) overgaan, wat dan bij de gewone voortzetting theoretiesch voor Zwart

18.	Kf2—g1	Dh6—g7
19.	Dd1—d2	h7—h6
20.	a3—a4	Rh8—g8
21.	b5—b6*	a7+b6
22.	Rf1+f6	Dg7+f6
23.	Le2—g4 !	Kc8—b8
24.	Pc3—d5	Df6—g7
25.	a4—a5	f7—f5
26.	a5+b6	c7+b6
27.	Pd5+b6	Pg6—e7
28.	e4+f5	Dg7—f7
29.	f5—f6	Pe7—c6
30.	c2—c4	Pc6—a7
31.	Dd2—a2	Pa7—b5
32.	Pb6—d5	Df7+d5
33.	c4+d5	Opgegeven.

23.

v. d. Linde. X.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pb1—c3	Pb8—c6
3.	f2—f4	e5+f4
4.	d2—d4	Dd8—h4 !
5	Ke1—e2	b7—b6

Deze verdediging is misschien de beste, daar Zwart noch een pion wint; het witte spel is dan echter zeer ontwikkeld.

6.	a2—a4	Lc8—a6 !
7.	Pc3—b5	Dh4—h5 !
8.	Pg1—f3	La6+b5 !
9.	a4+b5	Dh5+b5 !
10.	Ke2—f2	Db5—b4

De dam staat beter op h5.

11.	c2—c3	Db4—d6
12.	g2—g3	f4+g3 !
13.	h2+g3	Pg8—f6
14.	Lf1—d3	Pf6—g4 !
15.	Kf2—g2	g7—g6
16.	Pf3—g5	h7—h5
17.	Rh1—f1	f7—f6



18.	e4—e5	Dd6—d5 !
19.	Ld3—e4	Dd5—g8
20.	Le4+c6	d7+c6
21.	e5+f6 en won.	

Centrumgambiet.

Wit kan zijn spel na 1. **e4**, **e5** aan de damzijde ook voortzetten met het **pionnenspel van Lopez:** (*K.* n° 139) 2. **c2—c3**, d7—d5*; 3. Pg1—f3*, d5+e4*; 4. Dd1—a4 !, c7—c6; 5. Da4+e4, maar dit is nergends meer in gebruik en verdient ook weinig aanbeveling (B. p. 302), of anders met het **centrumgambiet** 2. **d2—d4**, (2. d2—d3 is slap en geesteloos) **e5+d4**; 3. **c2—c3** (dat veel in Deenemarken en 't Noorden gespeeld wordt); 4. **Lf1—c4, c3+b2**; 5. **Lc1+b2**, waarover de debatten eerst nu met ernst begonnen

zijn (*Schaakwerld* p. 234). Andere voortzettingen dan dit volledig centrumgambiet, bijv. 3. Dd1+d4, Pb8—c6; 3. Pg1—f3 of 3 Lf1—c4 Lf8—b5!, beteekenen niet veel Zwart moet zich van zijn kant niet afgeven met de verdediging van den gambietpion door 3. c7—c5, want dit leidt tot knoeierige proefnemingen.

Beproeft Zwart daarentegen na 3. Lf1—c4 de verdediging met 3... Pb8—c6, dan ontstaat uit 4. Pg1—f3, Lf8—c5 **Polerio's** kombinatie die we met omstelling van twee zetten liever zóo weergeven:

24.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	d2—d4	e5+d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	Pf3—g5	Pg8—h6
6.	Pg5+f7	Ph6+f7
7.	Lc4+f7!	Ke8+f7
8.	Dd1—h5!	

Zoolang Zwart hierop andwoordde met 8... g7—g6; 9. Dh5+c5, d7—d6? had Wit een goed spel, maar sedert men in onzen tijd begonnen is d7—d5* te spelen, schuilt er in den aanval geen voordeel meer. Het schaakgenie Polerio schreef deze variant reeds omstreeks het jaar 1580 als nieuwe opening (*uscita nuova*) op, en in 1623 werd zij door Greco bekend in Engeland. Hier ligt derhalve het schema van het beroemde »schotsche" gambiet (vgl. B. p. 310).

25.

	Mevr. v. d. Linde, Graswinckel.	Mevr. Graswinckel, v. d. Linde.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	d2—d4	e5—d4
3.	c2—c3	Dd8—e7

Zooals de zaken nu staan, doet Zwart verstandig het „deensche" of „noordsche" gambiet niet aantenemen, maar op de hier beproefde wijze afteslaan.

4.	Dd1+d4	f7—f5
5.	Lf1—d3	d7—d5
6	Dd4+d5	Pg8—f6
7.	Dd5—d4	Pb8—c6

Db5!, Ld7; 8. Db7, Lc6 is gevaarlijk voor Wit.

8.	Dd4—a4	f5+e4
9.	Le3—b5	Lc8—d7
10.	Pg1—e2	a7—a6
11.	Lb5+c6	Ld7+c6
12.	Da4—c2	K⌒c8
13.	K⌒	Pf6—g4
14.	h2—h3	Pg4—e5
15.	Pb1—d2	Pe5—d3
16.	Pd2—b3	De7—e5
17.	Pb3—d4	Lf8—d6
18.	Pe2—g3	Pd3+f2
19.	Dc2+f2	De5+g3
20.	Df2+g3	Ld6+g3
21.	Pd4+c6	b7+c6
22.	Lc1—f4	Lg3+f4
23.	Rf1+f4	Rh8—e8

en Wit verloor in het eindspel tegen den vrijen pion op e4.

Looperspel (*K.* n° 178).

De voortzetting der gewone spelopening **1. e4, e5** met **2. Lf1—c4** (2. **Le2** is niet noodig en 2. **Lb5** baart tijdverlies wegens c6) is langdradig (B. p. 261), en viel daarom langer dan een eeuw bizonder in den **smaak** onzer schaakschuivende saliejannen. De ouderwetsche andwoorden 2... c7—c6, 2... Lf8—c5 (waarvan niet Philidor's zet 3. c2—c3, die door Dd8—g5* weerlegd wordt, maar 3. Pg1—f3 de beste voortzetting is, doch waarop ook Mac-Donnells **dubbel gambiet** 3. **b2—b4** en 4. **f2—f4**, of het **Lopezgambiet** 3. **Dd1—e2**, met 4. (of 5) f2—f4 kan volgen) zijn tegenwoordig uit den tijd: alleen 2... **Pg8—f6*** komt noch bij goede spelers in aanmerking. Het best voor Wit is, zich met 2. Lf1—c4 in 't geheel niet intelaten, daar het **paardspel** 2. **Pg1—f3** beter is (op 2. Pg1—e2? moge tot straf volgen: Dh4; 3. Pc3, Pc6; 4. g3, Dg5; 5. d4, Pd4°; 6. Lg5 [? Pe4°], Pf3†); Zwart daarentegen heft bij 2. Lf1—c4 met Pg8—f6 den voorzet ineens op.

26.

	Franz.	Mayet.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	Pg8—f6*
3.	Pg1—f3	Pf6+e4

Op 3) **Pb1—c3** kan Lf8—c5 of c7—c6, op 3) **d2—d3** kan eveneens Lf8—c5, op 3) **d2—d4** (het **gambiet Ponziani**, *K.* n° 286), e5+d4, eindelijk op 3) **f2—f4** kan d7—d5 of Pf6+e4 volgen; het zwarte spel is altijd goed.

4.	Pf3+e5?	d7—d5

Hier moest Wit de spellen met 4. d3, Pf6*; 5. Pe5°, d5; 6. Lb3, Ld6; 7. d4, K⌒; 8. K⌒, c5; 9. c3, Pc6 gelijkmaken; het slaan van den pion was overijld.

5.	Lc4—b3	Lc8—e6?

Zwart moest Dd8—g5 doen.

6.	K⌒	Lf8—d6
7.	d2—d4	Dd8—f6
8.	f2—f4	c7—c5
9.	Lb3—a4!	Ke8—e7
10.	c2—c4*	d5+c4

Op c5+d4 zou 11. c4+d5, Le6+d5; 12. Pb1—c3 met een sterken aanval gevolgd zijn.

11.	Dd1—c2	Le6—f5
12.	Dc2+c4	c5+d4
13.	Dc4—b5	b7—b6
14.	Rf1—e1	Ld6—c5
15.	b2—b4	a7—a6
16	Db5—c4	b6—b5
17.	Dc4—d5	Lc5+b4
18.	Re1+e4	Lf5+e4
19.	Dd5+e4	Rh8—c8
20.	De4—b7!	Ke7—d8
21.	Pe5+f7!	Df6+f7
22.	Db7+f7	Rc8+c1!

Mayet, een licht in het beroemde berlijnsche zevengesternte, was bi-

zonder sterk in het spel met kleine officieren tegen den dam.

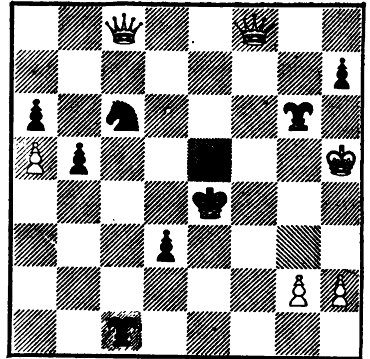
23. Kg1—f2	Pb8—d7
24. La4—b3	Kd8—c7
25. Df7+g7	Lb4—c5
26. f4—f5	Ra8—e8
27. Lb3—e6	Re8—e7
28. Dg7—g3!	Kc7—b7
29. Dg3—d3	Kb7—b6
30. a2—a4	Pd7—e5
31. a4—a5!	Kb6—c7
32. Dd3—e4	d4—d3!
33. Kf2—g3	Lc5—d6
34. De4—a8	Pe5—c6!
35. Kg3—h4	Ld6—e5
36. Da8—c8!	Kc7—d6
37 Pb1—d2?	Le5+a1

Wit verspeelt zijn voordeel, dat hij met Ra1—a3 kon behouden.

38. Pd2—e4!	Kd6—e5
39. f5—f6	Re7+e6
40. f6—f7	Re6—h6!
41. Kh4—g5	Rh6—g6!
42. Kg5—h5	Ke5+e4
43. f7—f8D	La1—e5

De vruchtelooze strijd der twee dammen, die nu volgt, is hoogst interessant.

44. Df8—f3!	Ke4—d4
45. Dc8—f5	Rc1—c3
46. Df3—e4!	Kd4—c5
47. Df5—f8!	Rg6—d6
48. Df8—f2!	Rd6—d4
49. Df2—f8!	Le5—d6
50. Df8—f2	d3—d2
51. De4+c6!	Kc5+c6
52. Df2+d4	Rc3—c5!



Stelling na den 43. zet.

„Mag men dan twee koninginnen hebben?" vragen noch altijd verbaasd de schaakslakken. „Als men koning is — neen; als men schaakt — ja."

53. Kh5—h6	Rc5—d5
54. Dd4—b6!	Kc6—d7
55. Db6—b7!	Kd7—e6
56. Db7—c8!	Ke6—e5
57. Dc8—h8!	Ke5—f4

Zwart had hier door middel van Ke5—e4 de winst in handen.

58. Dh8—f6!	Kf4—e4
59. Df8—f3!	Ke4—d4
60. Kh6+h7	Kd4—c4
61. Df3—e4!	Rd5—d4

Df3—d1 was beter geweest.

62. De4—c2!	Kc4—d5
63. Dc2—f5!	Ld6—e5
64. Df5—f3!	Kd5—c4
65. Df3—d1	Rd4—d3
66. h2—h4?	Le5—c3

De laatste hoop voor Wit schuilde in 66. g2—g4*.

67. h4—h5	Rd3—e3
68. Dd1—f1!	Kc4—b3

69.	Df1—d1	Kb3—b2

en Wit gaf den strijd op.

Lopezgambiet.

27.

	Anderssen.	Neumann.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Lf1—c4	Lf8—c5
3.	Dd1—e2	Pb8—c6
4.	f2—f4	Pg8—f6
5.	c2—c3	d7—d6
6.	Lc4—b3?	K⌒
7.	Pg1—f3	e5+f4
8.	d2—d4	Rf8—e8
9.	Pb1—d2	Lc5—b6
10.	K⌒	Lc8—g4
11.	Kg1—h1	Pf6+e4
12.	Lb3+f7!	Kg8+f7
13.	Pd2+e4	Kf7—g8
14.	De2—c2	Lg4+f3
15.	g2+f3	d6—d5
16.	Pe4—f2	Re8—f8
17.	Rf1—g1	Pc6—e7
18.	Pf2—h3	Pe7—g6
19.	Ph3—g5	Dd8—d6

Wit was van plan, het paard op h7 opteofferen.

20.	a2—a4	c7—c6
21.	b2—b3	Dd6—f6
22.	Lc1—a3	Df6—f5
23.	Dc2—d2?	Rf8—f6
24.	Dd2—g2	h7—h6
25.	Pg5—h3	Kg8—h7
26.	Ra1—e1	Ra8—g8
27.	La3—e7	Rf6—f7
28.	Le7—d6	Lb6—c7
29.	Ld6+c7	Rf7+c7
30.	Re1—e2	Rc7—f7
31.	Rg1—e1	Pg6—h4
32.	Dg2—f1	Df5—d3
33.	Ph3—g1	Dd3+c3
34.	Re2—e7	Rf7+e7
35.	Re1+e7	Dc3+d4
36.	Df1—h3	Dd4—f6
37.	Re7+b7	Rg8—e8
38.	Rb7+a7	Re8—e1
39.	Dh3—g4	Df6—g5

en Wit geeft de partij op.

Paardspel.

Bij het paardspel, dat in den tweeden zet met **Pg1—f3** den ongedekten pion **e5** aangrijpt, komen (buiten de reeds p. 100 verworpen slechte zetten, B. p. 75) als korrekte andwoorden alleen in aanmerking: de verdediging met den dampion (van Lopez) 2... **d7—d6**, het dubbel paardspel 2. **Pg8—f6**, beide niet de állerbesten, en de klassieke verdediging 2... **Pb8—c6**.

28.

	Boden.	Morphy.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	d7—d6

Deze verdediging, die Lf8 een tijdlang insluit, werd in 1561 aanbevolen door **Lopez**, ter vermijding van 3. Lb5 tegen Pc6, en in 1749 opnieuw door Philidor, om te bewijzen (!) dat — 2. Pg1—f3 niet deugt! (B. p. 93.)

3. d2—d4* e5+d4

Er kan ook Lc4, Le7* volgen. Philidor ried den inkorrekten zet 3. **f7—f5** aan, waarop echter ten voordeele van Wit volgt:

4. de5* fe4

Sterk is ook 4. Pb1—c3.

5. Pg5 d5

6. e6* Ph6*

Een aanval met 6... Lc5 zou mislukken wegens Pg5+e4*

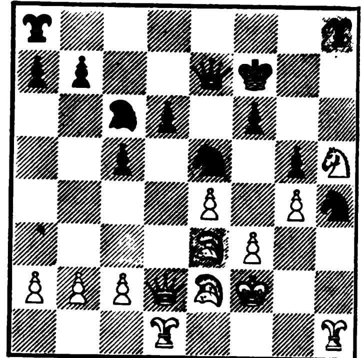
7. Pc3* Lb4

Del Rio's offer 7. Ph7°, is sterk tegen 7... Rh8+h7, maar niet tegen 7... Lc8+e6*; 8. Pf8, Kf8*; 9. Lh6°, Rh6°. Op 7. f3, volgt e3*; 8. Le3 ten voordeele van Zwart.

8. Dh5! Kf8

Op 7. Pc3*, c6; volgt: 8. Pg5+e4, de4°; 9. Dh5!

4.	Dd1+d4	Lc8—d7
5.	Lc1—e3	Pb8—c6
6.	Dd4—d2	Pg8—f6
7.	Lf1—d3	Lf8—e7
8.	Pb1—c3	K⌒
9.	K⌒	h7—h6
10.	h2—h3	Pf6—h7
11.	g2—g4	h6—h5
12.	Pf3—h2	h5+g4
13.	h3+g4	Pc6—e5
14.	f2—f3	g7—g5
15.	Kg1—g2	c7—c5
16.	Rf1—h1	Kg8—g7
17.	Ph2—f1	Rf8—h8
18.	Pf1—g3	f7—f6
19.	Pc3—d5	Ph7—f8
20.	Pg3—h5!	Kg7—f7
21.	Ra1—d1	Pf8—g6
22.	Ld3—e2	Pg6—h4!
23.	Kg2—f2	Ld7—c6
24.	Pd5+e7	Dd8+e7



Stelling na den 24. zet.

25.	Dd1+d6	b7—b6
26.	Dd6+e7!	Kf7+e7
27.	Ph5—g3	Ke7—f7
28.	Rd1—d6	Kf7—e7
29.	Rd6—d2	Ke7—f7
30.	f3—f4	g5+f4
31.	Le3+f4	Ph4—g6
32.	Lf4—h6	Rh8—h7
33.	Kf2—e3	Ra8—h8
34.	Pg3—f5	Pg6—e7
35.	Pf5+e7	Kf7+e7
36.	g4—g5	Ke7—e6
37.	Rh1—d1	f6+g5
38.	Rd2—d6!	Ke6—f7
39.	Le2—h5!	Kf7—e7
40.	Lh6+g5!	Ke7—f8
41.	Rd1—f1!	Opgegeven.

29.

	Anderssen.	**Paulsen.**
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	d7—d6
3.	d2—d4	e5+d4

4. Dd1+d4 Pb8—c6?

4... Lc8—d7* moet, zooals in partij 28, voorafgaan.

5. Lf1—b5 Lc8—d7
6. Lb5+c6 Ld7+c6
7. Lc1—g5 Pg8—f6
8. Pb1—c3 Lf8—e7
9. K⌒c1 K⌒
10. Rh1—e1 Rf8—e8
11. Kc1—b1 Lc6—d7?
12. Lg5+f6 Le7+f6
13. e4—e5* Lf6—e7
14. Pc3—d5 Le7—f8
15. e5+d6 c7+d6
16. Re1+e8 Ld7+e8
17. Pf3—d2 Le8—c6
18. Pd2—e4 f7—f5
19. Pe4—c3 Dd8—d7
20. a2—a3 Dd7—f7
21. h2—h3 a7—a6
22. g2—g4 Ra8—e8
23. f2—f4 Re8—e6
24. g4—g5 b7—b5
25. h3—h4 Re6—e8
26. Dd4—d3 Re8—b8
27. h4—h5 a6—a5
28. b2—b4 a5+b4
29. a3+b4 Df7+h5
30. Dd3+f5 Dh5—f7
31. Df5—d3 Lc6—d7
32. Pc3—e4 Df7—f5
33. Rd1—h1 Rb8—e8
34. Pe4—f6!* g7+f6
35. Pd5+f6! Kg8—f7
36. Rh1+h7! Lf8—g7
37. Rh7+g7! Kf7+g7
38. Pf6+e8! Kg7—f8
39. Dd3+f5! Ld7+f5
40. Pe8+d6 en Anderssen won; Paulsen gaf de verloren partij eerst na den 54sten zet op.

Dubbel paardspel (*K.* nº 548).

30.

Löwenthal. Morphy.

1. e2—e4 e7—e5
2. Pg1—f3 Pg8—f6

De verdediging **Pf6** is alleen volgends de hier opgegeven speelwijze korrekt, maar daarom ook eentonig. Zij werd reeds sedert de 15de eeuw in Spanje en elders gespeeld, en is dus volstrekt niet „russiesch" (B. p. 113).

3. Pf3+e5 d7—d6*
4. Pe5—f3 Pf6+e4
5. d2—d4* d6—d5*
6. Lf1—d3 Pb8—c6*
7. K⌒ Lf8—e7
8. c2—c4 Lc8—e6

Lc8—g4 schijnt sterker.

9. c4+d5 Le6+d5
10. Lc1—e3 K⌒
11. Pb1—c3 f7—f5

Met Pe4+c3; 12. b2+c3, Le7—f6 staan de spellen gelijk.

12. Pc3+d5 Dd8+d5
13. Ld3—c2 Kg8—h8
14. Lc2—b3 Dd5—d6
15. d4—d5 Pc6—a5
16. Le3—d4 Le7—f6

Wit handhaaft noch altijd den voorzet.

17.	Rf1—e1	Ra8—d8
18.	Ld4+f6	Pe4+f6
19.	Pf3—g5	Pf6—g4
20.	g2—g3	Dd6—c5
21.	Dd1—e2	Pa5+b3
22.	a2+b3	Rd8—e8
23.	De2—f3	Pg4—e5
24.	Df3—h5	h7—h6
25.	Ra1—d1	Dc5—c2
26.	Pg5—e6	Pe5—g4
27.	Re1—f1	Dc2+b2
28.	Pe6+f8	Re8+f8
29.	h2—h3	Pg4—f6
30.	Dh5+f5	Db2+b3
31.	d5—d6	c7+d6
32.	Rd1+d6	Db3—f7
33.	Rd6—d2	a7—a6
34.	Rf1—e1	b7—b5
35.	Df5—c5	Rf8—e8
36.	Rd2—e2	Re8+e2
37.	Re1+e2	Df7—b3
38.	Dc5—f8!	Pf6—g8
39.	Re2—e7	Db3—d1!
40.	Kg1—h2	Dd1—d4
41.	Re7—e8	Dd4—c4
42.	Re8—a8	b5—b4
43.	Ra8—a7	Dc4—d4
44.	Ra7+a6	b4—b3
45.	Ra6—a8	Dd4—d5
46	Ra8—a7	Dd5—d4
47.	Ra7—b7	Dd4—c3
48.	Df8—f7	Kh8—h7
49.	Rb7+b3	Dc3—e5
50.	Rb3—b7	h6—h5
51.	Rb7—d7	Pg8—h6
52.	Df7—d5	De5—f6
53.	Dd5—d3!	Kh7—h8
54.	Rd7—d8!	Ph6—g8
55.	Dd3—d4	Df6—f3
56.	Kh2—g1	Kh8—h7
57.	Dd4—d5	Df3+d5
58.	Rd8+d5	Pg8—f6
59.	Rd5—e5	Kh7—g6
60.	f2—f4	Kg6—f7
61.	Kg1—g2	Kf7—g6
62.	Kg2—f3	Kg6—f7
63.	Re5—a5	Kf7—g6
64.	Ra5—a6	Kg6—f7
65.	f4—f5	Pf6—d5
66.	g3—g4	h5+g4
67.	h3+g4	Pd5—e7
68.	Kf3—f4	Pe7—d5!
69.	Kf4—e5	Pd5—f6
70.	Ra6—a7!	Opgegeven.

c3-Paardspel (*K.* nº 499).

31.

	De Vere.	Neumann.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6*
3.	c2—c3	d7—d5

Op dit oude spel der 15de eeuw,

kan ook 3... f7—f5, of 3... d7—d6 of Pg8—f6 volgen, (B. p. 353.) Lc5 is niet goed. Het spel vindt den meesten bijval in Engeland, maar is niet bizonder sterk.

4.	Lf1—b5	d5+e4
5.	Pf3+e5	Dd8—d5
6.	Dd1—a4	Pg8—e7
7.	Pe5+c6	b7+c6
8.	Lb5—c4	Dd5—g5*
9.	g2—g3	Dg5—g6
10.	Pb1—a3	Lc8—d7
11.	b2—b4	Pe7—c8
12.	Pa3—c2	Lf8—d6
13.	Da4—b3	K⌒
14.	Pc2—e3	Pc8—b6
15.	h2—h4	Pb6+c4
16.	Db3+c4	h7—h5
17.	Lc1—b2	Rf8—e8
18.	Dc4—d4	a7—a5
19.	a2—a3	Ra8—d8
20.	Rh1—g1	c6—c5*
21.	b4+c5	Ld6—e5
22.	Dd4—c4	Rd8—b8
23.	K⌒c1	Ld7—b5
24.	Dc4—a2	Lb5—d3
25.	g3—g4	Rb8—b7
26.	g4+h5	Dg6—c6
27.	h5—h6	Re8—b8
28.	Rg1+g7!	Le5+g7
29.	Rd1—g1	Dc6+h6
30.	Pe3—f5	Dh6—e6
31.	Rg1+g7!	Kg8—h8

Opgegeven.

Centrum-paardspel (*K.* p. XXXI n° 2).

32.

	Rosenthal.	**Anderssen.**
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	d2—d4	e5+d4*
4.	Pf3+d4	Lf8—c5

Men vergelijke het centrum-gambiet p. 127. Als Zwart den pion met het paard neemt, krijgt Wit door 4. Pf3+d4 (op 4. Pf3+e5 volgt Pd4—e6), e5+d4; 5. Dd1+d4 de vrijste stelling. De gewone ontwikkeling is (B. p. 125):

4. Lc4 Lc5*

Lb4! is niet goed wegens 5. c3, met snelle ontwikkeling voor Wit.

5. c3* Pf6*

De aanval 5. Pg5, Ph6; 6. Dh5, stuit af op De7*; 7. f4, d6; 8. h3, Ld7 en dan K⌒ c8.

6.	e5	d5*
7.	Lb5*	Pe4
8.	Lc6!	bc6
9.	cd4	Lb6*

10. Pc3, waarna het zwarte spel, dat f5 en c5 kan doen, ongetwijfeld de voorkeur verdient. Op 6. c3+d4 volgt Lb4!; 7. Ld2, Ld2*!; 8. Pd2°, d5*; 9. ed5°, Pd5°; 10. Db3, Pe7; en Wit kan niets van eenig belang meer uitrichten. Na de wederzijdsche rochade in den 10. zet, doet Zwart Pd5—f4*.

5.	Lc1—e3	Dd8—f6*

6.	c2—c3	Pg8—e7
7.	f2—f4	d7—d6
8.	Pb1—a3?	Pc6+d4*

Le2 of Ld3 was racioneeler.

9.	c3+d4	Lc5—b4!
10.	Ke1—f2	Lb4+a3
11.	b2+a3	K⌒
12.	Ra1—c1	c7—c6
13.	Lf1—d3	d6—d5
14.	e4—e5	Df6—h4!
15.	g2—g3	Dh4—h3
16.	Ld3—f1	Dh3—e6
17.	Lf1—d3	f7—f5*
18.	Le3—d2	b7—b6
19.	Ld2—b4	Lc8—b7
20.	Dd1—h5	Rf8—f7
21.	Rh1—g1	Pe7—g6
22.	Kf2—e3?	c6—c5*

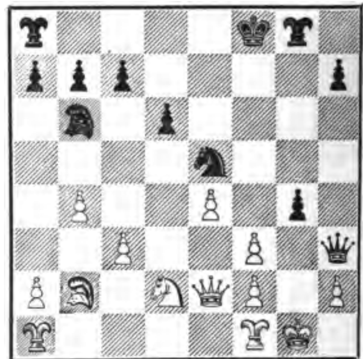
Ld6 was hier de zet; Zwart trekt meesterlijk van de fout partij.

23.	d4+c5	d5—d4!*
24.	Ke3—d2	a7—a5
25.	c5—c6	Lb7+c6
26.	Lb4—d6	Lc6—d5
27.	Rg1—f1	b6—b5*
28.	g3—g4	Ld5—e4
29.	Rc1—c2	Ra8—d8*
30.	g4+f5	Rf7+f5
31.	Dh5—e2	Le4+d3
32.	De2+d3	Pg6+f4
33.	Dd3+b5	De6—h6
34.	Kd2—d1	d4—d3
35.	Db5—c4!	Kg8—h8
36.	Rc2—f2	Pf4—g2*
37.	Dc4+d3	Pg2—e3!
38.	Kd1—e2	Rf5+f2!
39.	Rf1+f2	Pe3—g4
40.	Rf2—f3	Dh6+h2!
41.	Ke2—e1	Pg4+e5
42.	Ld6+e5	Dh2+e5!
43.	Dd3—e2	De5+e2!
44.	Ke1+e2	g7—g6

en Zwart won de partij, die Wit eerst na den 57[sten] zet opgaf.

33.

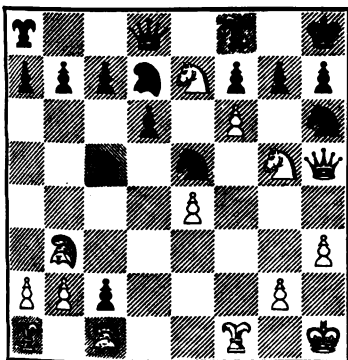
	Kolisch.	Anderssen.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	d2—d4	e5+d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	K⌒	d7—d6
6.	c2—c3	Lc8—g4*
7.	Dd1—b3	Lg4+f3
8.	Lc4+f7!	Ke8—f8
9.	Lf7+g8	Rh8+g8
10.	g2+f3	g7—g5
11.	Db3—d1	Dd8—d7
12.	b2—b4	Lc5—b6
13.	Lc1—b2	d4—d3
14.	Dd1+d3	Pc6—e5
15.	Dd3—e2	Dd7—h3
16.	Pb1—d2	g5—g4



en Zwart won.

34.

	Kliefoth.	Schliemann.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	d2—d4	e5+d4
4.	Lf1—c4	Lf8—c5
5.	Pf3—g5	Pg8—h6
6.	Dd1—h5	Dd8—e7*
7.	K⌒	Pc6—e5 ?
8.	Lc4—b3	d7—d6
9.	h2—h3	Lc8—d7
10.	f2—f4	Pe5—g6
11.	f4—f5	d4—d3 !
12.	Kg1—h1	d3+c2
13.	Pb1—c3	Pg6—e5
14.	Pc3—d5	De7—d8
15.	f5—f6	K⌒
16.	Pd5—e7 !	Kg8—h8



In hoeveel zetten geeft Wit gedwongen mat?

35.

	Rosenthal.	Steinitz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	d2—d4	e5+d4
4.	Pf3+d4	Dd8—h4

Over de waarde dezer verdediging heerscht noch veel verschil van gevoelen. Zeker is, dat de leiding van dit spel tot de moeilijkste behoort, vgl. aan 't slot van dit hoofdstuk de partij Weenen-Londen.

5.	Pd4—b5	Dh4+e4 !
6.	Lf1—e2	Lf8—b4 !
7.	Pb1—d2	De4+g2
8.	Le2—f3	Dg2—h3
9.	Pb5+c7 !	Ke8—d8
10.	Pc7+a8	Pg8—f6*

Tegen den sterken aanval van Zwart begint nu een geniale verdediging.

11.	c2—c3	Rh8—e8 !
12.	Lf3—e2	Dh3—g2
13.	Rh1—f1	Pf6—d5*
14.	Pd2—c4*	Lb4+c3 !
15.	b2+c3	Pd5+c3
16.	Pc4—e3*	Re8+e3
17.	Lc1+e3	Pc3+d1
18.	Ra1+d1	Dg2+h2
19.	Rd1—d3	Dh2—e5 ?

Hier was ineens Db8 beter (B. p. 146 n° 13). Zwart behoudt den dam en drie pionnen tegen twee rochs en is, ook volgends v d. Lasa, in 't voordeel.

20.	f2—f4	De5—b8
21	Pa8—b6	a7+b6
22.	Le3—b6 !	Kd8—e8
23.	Lb6—c5	d7—d6
24.	Lc5+d6	Db8—a7
25.	Rf1—f3	g7—g6
26.	Rf3—e3 !	Lc8 e6
27.	f4—f5 ?	Da7—a5 !

28.	Rd3—d2	Da5+f5
29.	Le2—f3	Pc6—e7
30.	Re3—d3	Df5—b5
31.	Ld6—a3	f7—f6
32.	Rd3—e3	Db5—b1!
33.	Ke1—f2	Db1—b6

34. Td2—d6. Wit ziet hier de winst der partij, door middel van 34 La3+e7 en 35. Lf3—d5, over het hoofd, waardoor zij tot den 57ste zet duurde en onbeslist bleef.

Gewoon paardspel (*K.* n° 503).

1. e4, e5; 2. Pf3, Pc6*; 3. Lc4, Lc5.

Deze drie eeuwen oude opening is stellig de meest populaire, om niet te zeggen vulgaire aller bekende spelen. In Italië is zij langsamerhand, onder den naam van *giuoco piano*, de **modelpartij** geworden, waarop de geheele nieuwe (tengevolge der wanrochade uiterst beperkte) italiaansche schaaktheorie berustte (zoo bij Ponziani in 1782). Bij C o z i o's andwoord 3 .. **Lf8—e7** blijft Zwart noodeloos in de ontwikkeling terug; het gambiet 3 **f7—f5** is evenmin aantebevelen. In plaats van 3. Lc4 zou Wit ook **Pc3** kunnen spelen, waaruit door 3... **Pf6** het **vierpaardenspel** ontstaat, met de beste voortzetting 4. Lb5. Dit is echter niet veel in gebruik en gaat spoedig in andere meer bekende openingen over (B. p. 151).

Wit kan na de opgegeven hoofdstelling voortgaan met 4. **c2—c3, d2—d3, d2—d4** of **K⌒**.

Op eerstgenoemden zet is **Damiano's** verdediging **Pg8—f6*** de beste (het oudere 4... **De7** is tegenwoordig uit den smaak en 4... **d6** is niet sterk), en zóo ontstaat, met gewijzigde volgorde, het voor Zwart althands niet ongunstige spel, dat we reeds bij het C e n t r u m p a a r d s p e l leerden kennen (zie p. 135): 4. c2—c3, Pg8—f6; 5. d2—d4 (op de rochade volgt Pf6+e4*), e5+d4; 6. c3+d4, Lc5—b4!*; 7. Lc1—d2, Lb4+d2!; 8. Pb1+d2, d7—d5; 9. e4+d5, Pf6+d5; of: 6. e4—e5, d7—d5*; 7. Lc4—b5*, Pf6—e4; 8. Lb5+c6!, b7+c6; 9. c3+d4, Lc5—b6*; 10. Pb1—c3, of Dd1—c2, of K⌒, en de verdubbelde pion is voor Zwart in dit geval eer voor- dan nadeel. Ook 4... **f5** is goed tegen **c3**. Tegen 4. **d2—d3** geschiedt eveneens **d7—d6**, en 4. **d2—d4** is nadeelig wegens **Lc5+d4***.

Ook op 4. **rochade** is **Pg8—f6** het beste andwoord. Wil Wit daartegen 5. b2—b4, Lc5+b4* beproeven, dan volgt: 6. c2—c3, Lb4—a5*; 7. d2—d4, K⌒; 8. d4+e5, Pf6+e4; 9. Lc4—d5, Pe4—c5 en Zwart is in staat den gambietpion voorteblijven. Summa summarum: het ordinaire paardspel kan den verdediger nergends in verlegenheid brengen. Van tien

zulke partijen bijv. op het tornier te Weenen in 1873, ging er, en dat toch wel door een flater, maar éen voor Zwart verloren.

Iets anders is het, als Wit overgaat tot het beroemde vleugelgambiet van W. D. Evans: 4. **b2—b4*** (*K.* p. 505); wordt het aangenomen, dan is de aanval tot dusver zegevierend.

Evansgambiet.

36.

Journoud, de la Rivière. | **Morphy.**

1. e2—e4 e7—e5
2. Pg1—f3 Pb8—c6
3. Lf1—c4 Lf8—c5
4. b2—b4 Lc5+b4

In geval Zwart het gambiet niet aanneemt, kan volgen: 4... Lc5—b6; 5. b4—b5, Pc6—a5; 6. Pf3+e5 Dd8—g5 (of Pg8—h6); 7. Lc4+f7!, Ke8—f8; 8. Lf7+g8, Dg5+e5; 9. Lg8—d5, c7—c6 (De5+a1 zou fout zijn); enz. Of anders: 4... d7—d5; 5. Lc4+d5, Pc6+b4; 6. Ld5—b3, Pg8—f6; 7. De2, K⌒; 8. K⌒, Lg4; 9. Lb2, De7; 10. h3, en de spellen staan gelijk.

Of Zwart den gambietpion met Pc6 of Lb5 slaat, is onverschillig, maar Lc5+b4 is ordelijker.

5. c2—c3 Lb4—c5

Men ziet de bedoeling van het gambiet: om door tempowinst tot snelle centrumformeering te geraken. Lb4 kan ook over **a5** naar b6 teruggaan, wat men tegenwoordig verkieslijk acht. De terugtocht naar **d6** of **e7** deugt niet.

6. K⌒ d7—d6
7. d2—d4 e5+d4

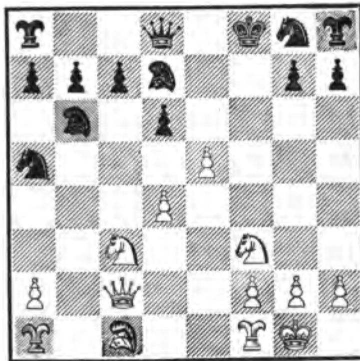
De omgekeerde volgorde der twee laatste zetten volgt tegen 5... Lb4—a5, om te verhinderen dat Zwart 6... Pg8—f6 en (na 7. d4) K⌒ speelt.

8. c3+d4 Lc5—b6
9. Lc1—b2 Pg8—f6

De sterkste zet voor Wit is hier **d4—d5** (zie de volg. partij). Men speelt ook 9. **Pb1—c3**, wat niet zoo afdoende is als 9. d4—d5. Bijv.:

9. Pc3 Lg4*
10 Lb5* Kf8

Op 10. Dd1—a4 (van Fraser) moet niet Lg4+f3; 11. d5, Df6 volgen, maar: 10... Ld7*; 11. Db3, Pa5; 12. Lf7!, Kf8; 13. Dc2 (van Mortimer), Kf7; 14. e5, Kf8*, en Zwart blijft in 't voordeel, vgl. diagram.



10.	Pb1—d2	K⌒
11.	e4—e5	d6+e5
12.	d4+e5	Pf6—d5
13.	Pd2—e4	Lc8—e6?

Hier had Pd5—f4 moeten volgen.

14.	Pf3—g5	h7—h6
15.	Pg5+e6	f7+e6
16.	Dd1—g4	Kg8—h8
17.	Ra1—d1	Rf8—f4
18.	Dg4+e6	Rf4+e4
19.	Lc4+d5	Pc6—d4
20.	Rd1+d4	Re4+d4
21.	Lb2+d4	Lb6+d4
22.	Rf1—e1	Dd8—g5
23	Ld5—f3	Ra8—f8
24.	De6—c4	c7—c5
25.	e5—e6*	Dg5—e7
26.	Dc4—a4	De7—h4
27.	Da4—c2	Dh4—e7
28.	Dc2—g6	Rf8—f6
29.	Dg6—e4	Rf6—f8
30.	g2—g3	b7—b5
31.	Re1—e2	b5—b4
32.	Lf3—h5	a7—a5
33.	Lh5—f7	a5—a4
34.	De4—c2	Rf8—a8
35.	Dc2—e4	Ra8—b8
36.	De4—d5	b4—b3
37.	a2+b3	a4+b3
38.	Lf7—g6	b3—b2
39.	Lg6—b1	Rb8—d8
40.	Dd5—f5	g7—g5
41.	Df5—g6	Ld4—f6
42.	Dg6+h6!	Kh8—g8
43.	Dh6—g6!	Lf6—g7
44.	Dg6—h7!	Kg8—f8
45.	h2—h4	Rd8—d1!
46.	Kg1—g2	Lg7—f6
47.	h4+g5	Lf6—d4
48.	Dh7—f5!	Kf8—g8
49.	Df5—g6!	Kg8—h8
50.	Re2—e4	De7—b7
51.	e6—e7	Opgegeven.

37.

	Kolisch.	Paulsen.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5+b4
5.	c2—c3	**Lb4—a5**
6.	d2—d4	e5+d4

Bij **6**. rochade geraakt Zwart met 6... Pg8—f6* in veiligheid (zie p. 139, zet 7).

7.	K⌒	d7 d6

Over 7... d4+c3 zie het volgende spel. Ná **7**. rochade zou 7... Pg8—f6 een fout zijn, wegens 8. Lc1—a3*. Wanneer de zwarte looper op c5 staat kan de in partij 40 p. 143 meegedeelde kombinacie van Guretzky-Cornitz volgen.

8.	c3+d4	La5—b6

De aanvallen 8. D1—b3 (van Waller) en 8. e4—e5 (van den Hindoe Ghulam Kassim) zijn niet bizonder sterk.

9.	d4—d5*	Pc6—a5

Pc6—b8 en Pc6—e5 deugen niet. Zwart heeft voor het paard alleen de keus tusschen de velden **a5** (= buitenspels — en randstelling) en **e7**, wat tot dusver ook niet voldoet (B. p. 184). Wit kan nu eerst den

ontwikkelingszet 10. Lb2 tegen g7 doen, want Lc4 is indirekt gedekt vanwege 11. Da4!

10	Lc1—b2	Pg8—e7*

Wit kan den pion g7 niet met Lb2 nemen, want daaruit zou het volgende spel ontstaan: 11. Lb2+g7, Rh8—g8; 12. Lg7—f6, Pa5+c4; 13. Dd1—a4!, Dd8—d7; 14. Da4+c4, Rg8+g2!, en Zwart moet winnen.

11.	Lc4—d3	K⌒
12.	Pb1—c3	Pe7—g6*
13.	Pc3—e2*	c7—c5*

Door d5+c6 zou Pa5 weer in 't spel komen.

14.	Dd1—d2*	f7—f6*



15.	Kg1—h1*	Lc8—d7
16.	Ra1—c1	a7—a6

De voorkeur verdient 16. Lb2—c3.

17.	Pf3—e1	Ld7—b5
18.	f2—f4	c5—c4
19.	Ld3—b1	c4—c3°
20.	Rc1+c3	Pa5—c4
21.	Dd2—c1	Ra8—c8
22.	Lb1—d3	Lb6—e3
23.	Dc1—c2	Pc4—d2
24.	Rf1—g1	Rc8+c3
25.	Dc2+c3	Dd8—b6
26.	Lb2—c1	Le3+g1

Op Ld3+b5 volgt Pd2+e4.

27.	Pe2+g1	Lb5+d3
28.	Dc3+d3	Pd2—b1

en Wit gaf het spel op.

38.

	Schallopp.	Minckwitz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5+b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4	e5+d4
7.	K⌒	d7—d6

Als Zwart noch een tweeden pion wil veroveren met 7... d4+c3, kan volgen:

8.	Db3*	Df6
9.	e5	Dg6
10.	Pc3°	Pge7
11.	Pe2*	b5
12.	Ld3	De6
13.	Db2	Pg6
14.	Pf4*	De7
15.	Pd5	De6
16.	Le4	K⌒

17. Ld2* en Wit behoudt het sterkste spel (B. p. 198).

8.	c3+d4	La5—b6
9.	d4—d5	Pc6—a5
10.	Lc1—b2	Pg8—e7
11.	Lc4—d3	K⌒

12.	Pb1—c3	Pe7—g6
13.	Pc3—e2	c7—c5
14.	Dd1—d2	f7—f6
15.	Kg1—h1	Lb6—c7
16.	Ra1—c1	a7—a6

Of anders Ra8—b8.

17.	Pf3—g1	b7—b5
18.	f2—f4	Lc7—b6
19.	Pe2—g3	Ra8—a7
20.	Pg1—e2	Ra7—c7 ?

Hier moest c5—c4 gevolgd zijn.

21.	f4—f5	Pg6—e5
22.	Pe2—f4	Pa5—c4
23.	Ld3+c4	Pe5+c4
24.	Rc1+c4	b5+c4

Dit kwaliteitsoffer is prachtig.

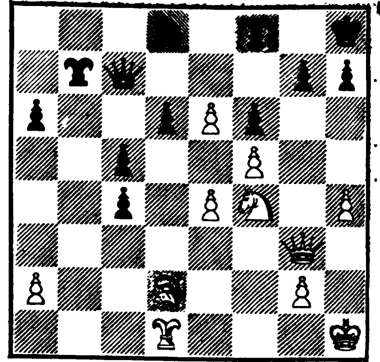
25.	Lb2—c3*	Rc7—b7*
26.	h2—h4	Dd8—e8
27.	Pf4—e6	Rf8—f7
28.	Pg3—h5	Lb6—d8
29.	Dd2—f4	Lc8+e6
30.	d5+e6	Rf7—f8
31.	Df4—f3	Rb7—b5
32.	Rf1—d1	De8—e7
33.	Df3—g3	Rb5—b6*
34.	Lc3—a5	Rb6—b7
35.	La5—d2	Kg8—h8
36.	Ph5—f4	De7—c7

Wit brengt nu een tweede, even fijn berekend offer, (Sz. 1871 p. 155).

37.	Pf4—g6 !	h7+g6
38.	f5+g6	Rf8—e8
39.	Ld2—f4	c4—c3*
40.	Dg3—g4	Kh8—g8

Dg3+c3 is noch sterker.

41.	Dg4—h5	Rc8+e6



42.	Dh5—h7 !	Kg8—f8
43.	Dh7—h8 !	Kf8—e7
44.	Dh8+g7 !	Ke7—e8
45.	Dg7—h8 !	Ke8—d7
46.	g6—g7	c3—c2
47.	Rd1—c1	Re6—e8
48.	Dh8+e8 !	Kd7+e8
49.	g7—g8D !	Ke8—d7
50.	h4—h5	Rb7—b1
51.	h5—h6	Dc7—a5
52.	Dg8—g4 !	Kd7—c6
53.	Dg4—e2	f6—f5
54.	De2+c2	Rb1+c1 !
55.	Dc2+c1	f5+e4
56.	Dc1—a1	c5—c4*

Hier was Dd1 of g2—g4 sterker.

57.	g2—g4	Da5—a3
58.	Da1—f1	Da3—c3
59.	g4—g5	d6—d5

Nu kon de partij met de voortzetting

60.	h6—h7*	Ld8—e7
61.	Lf4—d2	Dc3—h8
62.	Df1—h3	Le7—f8
63.	Ld2—c3	

ten voordeele van Wit beslist worden,

maar hij gaf gelegenheid tot remis.

60.	Kh1—h2 ?	e4—e3*
61.	g5—g6	Dc3—f6
62.	g6—g7	e3—e2
63.	Df1—f2	e2—e1D
64.	Df2+e1	Df6+f4!
65.	Kh2—g2	Df4—g4!
66.	De1—g3	Onbeslist.

39.

	Anderssen.	X.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4	b2—b4	Lc5+b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4	e5+d4
7.	K⌒	Pg8—f6 ?
8.	Lc1—a3*	d7—d6
9.	e4—e5	Pf6—g4
10.	e5+d6	e7+d6
11.	Rf1—e1!	Pg4—e5
12.	Pf3+e5	d6+e5
13.	Pb1—d2	La5+c3
14.	Dd1—h5*	Dd8—f6*
15.	Pd2—e4	Df6—g6
16.	Dh5—f3	Lc8—e6

Op 16... Lg4 zou volgen: 17. Lf7!, Kd8; 18. Dc3, dc3°; 19. Lg6°, hg6°; 20. h3, Ld7; 21. Pc3, a6; 22. Ld6, Rh5; 23. a4, Ke8; 24. f4, Kf7; 25. fe5, Re8; 26. Pd5, Pe5°; 27. Pc7 en Wit is, met een goed spel, de kwaliteit vóor.

17.	Lc4—b5	Le6—d5

Sterker is 17... Lc3+e1; 18. Lc6°!, bc6°; 19. Pf6!, Df6°; 20. Dc6°!, Ld7; 21. Da8°!, Dd8; 22. Dd5, Le6* en Zwart behoudt nóch een kansje op remis.

18.	Pe4—f6!	Dg6+f6*
19.	Df3+d5	d4—d3
20.	Re1+e5!	Df6+e5
21.	Lb5+c6!	b7+c6
22.	Dd5+c6!	Ke8—d8
23.	Dc6+a8!	Kd8—d7*
24.	Da8+a7!	De5—c7
25.	Da7+c7!	Kd7+c7
26.	Ra1—c1	d3—d2
27.	Rc1+c3!	Kc7—b7
28.	Rc3—b3!	Kb7—a7
29.	Rb3—b1 en Wit won.	

40.

	Guretzky.	X.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5+b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	K⌒	Pg8—f6 ?
7.	d2—d4	e5+d4
8.	c3+d4	Lc5—b6
9.	e4—e5	d7—d5

Van dit oogenblik is het zwarte spel reddeloos; maar niet, zooals dikwijls gedaan wordt, met 10. Lc4—b5.

10.	e5+f6	d5+c4
11.	Rf1—e1!	Ke8—f8
12.	Lc1—a3!	Kf8—g8
13.	d4—d5	Pc6—a5
14.	La3—e7	Dd8—d7

Op 14... De8 volgt 15. fg7°; Kg7°; 16. Dd2, h6; 17. Df4, f5;

18. Dg3!, Dg6; 19. Lf6!, Kf6°; 20. De5!, Kf7; 21. De7!, Kg8; 22. Dd8!, Kg7; 23. Re7!.

15.	f6+g7	Kg8+g7
16.	Dd1—d2	h7—h6

Bij 16... f6 wint Wit met 17. Lf6°!, Kf6; 18. Dg5! en 19. Pe5! den dam; op 16... Dg4 volgt: 17. Dc3!, Kg8; 18. Dh8!, Kh8°; 19. Lf6! en 20. Re8†.

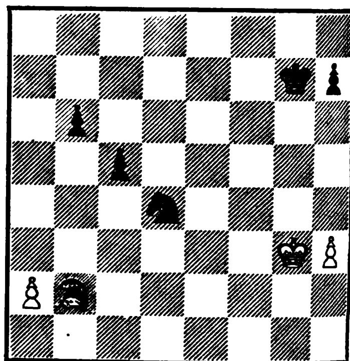
17.	Le7—f6!	Kg7+f6
18.	Dd2—c3!	Kf6—f5
19.	Pf3—h4!	Kf5—g5
20.	Dc3—e5!	Kg5+h4
21.	g2—g3!	Kh4—g4
22.	h2—h3!	Kg4+h3
23.	De5—h5†	

41.

	Kolisch.	Paulsen.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5+b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4*	e5+d4
7.	K⌒	d7—d6
8.	Dd1—b3	Dd8—f6

Zooals ik reeds opmerkte, is de hier beproefde aanval niet zeer sterk, hetgeen o. a. uit deze modelpartij overtuigend blijkt (B. p. 188).

9.	c3+d4	La5—b6
10.	e4—e5	d6+e5
11.	d4+e5	Df6—g6
12.	Pf3—g5	Pg8—h6
13.	e5—e6	K⌒
14.	Pg5+f7	Ph6+f7
15.	e6+f7!	Kg8—h8
16.	Lc1—a3	Pc6—d4
17.	Dd3—c3	c7—c5
18	Pb1—d2	Lc8—e6
19.	Kg1—h1	Le6+c4
20.	Pd2+c4	Dg6+f7
21.	Ra1—b1	Df7—h5
22.	Pc4+b6	a7+b6
23.	Rb1+b6	Rf8+f2
24.	Rb6—b1	Rf2+f1!
25.	Rb1+f1	b7—b6
26.	La3—b2	Dh5—e2
27.	Rf1—e1	Ra8—f8
28.	h2—h3	Rf8—f1!
29.	Re1+f1	De2+f1!
30.	Kh1—h2	Df1—f4!
31.	Dc3—g3	g7—g5
32.	Dg3+f4	g5+f4
33.	g2—g3	f4+g3!
34.	Kh2+g3	Kh8—g7



Stelling na den 34sten zet.

35.	Kg3—f4	Kg7—g6
36.	Kf4—e5	Pd4—c6!
37.	Ke5—d6	Pc6—b4
38.	a2—a4	Kg6—f5

39.	Kd6—c7	Pb4—d5!
40.	Kc7—c6	Kf5—e4
41.	a4—a5	b6+a5
42.	Kc6+c5	Pd5—f4
43.	Kc5—b5	Pf4+h3
44.	Kb5+a5	h7—h5
45.	Lb2—f6	Ke4—f4
46.	Ka5—b5	Ph3—g5
47.	Kb5—c4	h5—h4
48.	Kc4—d5	h4—h3
49.	Lf6—e5!	Kf4—f3
50.	Le5—h2	Pg5—e4
51.	Kd5—e5	Kf3—g2
52.	Ke5+e4	Kg2+h2
53.	Ke4—f3	Kh2—g1
54.	Kf3—g3	h3—h2

Wit geeft de partij op.

42.

	Fraser.	N.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5+b4
5.	c2—c3	Lb4—a5
6.	d2—d4	e5+d4
7.	K⌒	La5—b6

In veel varianten is 't onverschillig of Lb4 over **a5** of **c5** naar **b6** gaat.

8.	c3+d4	d7—d6
9.	Pb1—c3	Lc8—g4

Op 9. d4—d5*, Pc3 of Lb2 is Pc6—a5* de zet.

10.	**Dd1—a4**	Lg4+f3?

Het juiste andwoord is Lg4—d7.

11.	d4—d5	Dd8—f6
12.	d5+c6	K⌒c8
13.	Pc3—d5	Df6—g6
14.	Pd5+b6!	c7+b6
15.	g2—g3	Lf3+e4
16.	Lc4—a6	Pg8—f6
17.	La6+b7!	Kc8—b8
18.	Da4—a6	Rd8—d7
19.	Lc1—e3	Le4—d3
20.	Da6—a3	Rd7+b7
21.	c6+b7	Kb8+b7
22.	Rf1—d1 en Wit won.	

43.

Opening = 42.

10.	. .	Lg4—d7*
11.	Da4—b3*	Pc6—a5*
12.	Lc4+f7!	Ke8—f8
13.	**Db3—c2**	Kf8+f7

Dit offer is herkomstig van James Mortimer (B. p. 206 n° 30) en sterker dan de vroegere voortzettingen (13. Db3—d5, Pg8—f6; 14. Dd5—g5, Ke8+f7; 15. e4—e5*, h7—h6*; 16. Dg5—f4, g7—g5; 17. Df4+f6!, Dd8+f6; 18. e5+f6, Kf7+f6, en Zwart heeft een winnende stelling), maar tegen de volgende speelwijze niet bestand.

14.	e4—e5	Kf7—f8*

Andere zetten, die Zwart hier zou kunnen doen, bijv. h7—h6, laten een sterken aanval toe.

15.	Rf1—e1	Pa5—c6

Dit volgt ook op 15. Pc3—d5, op 15. d4—d5 volgt Dd8—e8.

16.	Lc1—g5	Dd8—e8

17.	e5—e6	De8—g6
18.	Dc2+g6	h7+g6
19.	e6+d7	Pg8—f6
20.	d4—d5	Pc6—e5
21.	Pf3+e5	d6+e5
22.	Re1+e5	Lb6—d4
23.	Lg5+f6	g7+f6
24.	Re5—e8!	Ra8+e8
25.	d7+e8D!	Kf8+e8
26.	Ra1—e1!	Ke8—d7
27.	Pc3—b5	Ld4—e5
28.	g2—g3	a7—a6
29.	Pb5—a3	Kd7—d6
30.	Re1—d1	Kd6—c5
31.	Pa3—c2	Rh8—d8
32.	Pc2—e3	Le5—d4
33.	Rd1—c1!	Kc5—d6
34.	Rc1—b1	b7—b6
35.	Rb1—c1	Ld4—c5
36.	Rc1—d1	Lc5+e3
37.	f2+e3	Rd8—e8
38.	Kg1—f2	Re8—e5

en Zwart wint een pion en de partij.

44.

v. d. Linde. D.

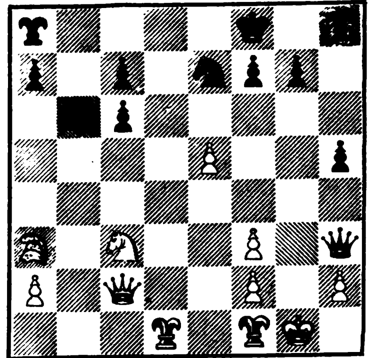
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3	Lf1—c4	Lf8—c5
4.	b2—b4	Lc5+b4
5.	c2—c3	Lb4—c5
6.	d2—d4	e5+d4
7.	K⌒	d7—d6
8.	c3+d4	Lc5—b6

Men noemt deze volgreeks van zetten de „normale," 7... d4+c3 daarentegen de „gekompromitteerde" (?) verdediging. Dat laatste woord is dwaze naäperij.

9.	Pb1—c3	Lc8—g4

Ofschoon Morphy de voorkeur aan 9. Pc3 geeft, is 9. d4—d5 toch sterker.

10.	Lc4—b5*	Lg4+f3
11.	g2+f3	Ke8—f8
12.	Lb5+c6	b7+c6
13.	e4—e5	d6+e5
14.	Lc1—a3!	Pg8—e7
15.	d4+e5	h7—h5
16.	Dd1—c2	Dd8—c8
17.	Ra1—d1	Dc8—h3



18.	Dc2—d3	Kf8—e8?

Het met 19. Dd8!, Rd8; 20. Rd8! dreigende mat, had Zwart met Ra8—e8 moeten dekken.

19.	e5—e6*	Dh3+e6
20.	Rf1—e1	De6—g6!
21.	Dd3+g6	f7+g6
22.	Re1+e7! en won.	

45.

Anderssen. Mayet.

Opening = 42.

7.	. .	d4+c3
8.	Dd1—b3	Dd8—f6

9.	e4—e5	Df6—g6
10.	Pb1+c3	Pg8—e7
11.	Pc3—e2	K⌒
12.	Lc1—a3	La5—b6
13.	Ra1—d1	Pc6—a5
14.	Db3—c3	Rf8—e8
15.	Pe2—g3	Dg6—c6
16.	La3+e7	Re8+e7
17.	Dc3—a3	Dc6—c5
18.	Da3+c5	Lb6+c5
19.	Lc4—d3	d7—d5
20.	Rf1—e1	h7—h6
21.	Ld3—b1	Lc8—e6
22.	Pf3—h4	g7—g6
23.	Kg1—f1	c7—c6
24.	f2—f4	Le6—g4
25.	Rd1—d3	Pa5—c4
26.	h2—h3	Lg4—d7
27.	Ph4—f3	Ra8—e8
28.	Rd3—b3	b7—b5
29.	Pg3—h1	a7—a5
30.	g2—g4	a5—a4
31.	Rb3—d3	h6—h5
32.	g4+h5	Ld7+h3!
33.	Kf1—e2	g6+h5
34.	Ph1—f2	Lh3—g4
35.	Pf2+g4	h5+g4
36.	Pf3—h4	Pc4+e5

en Zwart wint de fraai gespeelde partij (vgl. *K.* pp. XLIII, XLV).

Tweepaardenspel in de nahand (*K*. n° 548.)

Om het gevreesde Evansgambiet te ontgaan, brengt de naspeler tegen het gewone paardspel somts het tweede paard in plaats van Lf8 uit. Maar zonder eenig nadeel schijnt die afwijking, tegenover goed spel, niet voor hem afteloopen. De volgende partij werd, van 1859 tot maart 1875 (!), tusschen Pforzheim, in Baden, en New York gespeeld.

46.

	K. Brenzinger.	F. E. Brenzinger.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Pg8—f6
4.	Pf3—g5*	d7—d5
5.	e4+d5	Pc6—a5*

Zwart beproeft door middel van een gambiet den aanval in handen te krijgen. Wit andwoordt daarop het best met 6. Lc4+b5 !, c7—c6; 7. d5+c6, b7+c6; 8. Lb5—e2*. Wanneer Zwart daarentegen met 5. Pf6+d5 den pion dadelijk terugneemt, krijgt Wit een briljanten aanval met 6. Pg5+f7, Ke8+f7; 7. Dd1—f3!, Kf7—e6; 8. Pb1—c3, waaruit o. a. de volgende varianten kunnen ontstaan:

I.

8. . .		Pcb4
9.	De4	c6
10.	a3	Pa6
11.	d4	Dd6
12.	Lf4	b5
13.	Le5°	Dd7
14.	Lg7°!	Kf7
15.	Lh8°	bc4°
16.	Dh7°!	Ke8
17.	Dd7°!	Ld7°
18.	Pd5°	cd5°

19. Le5 en de pionnen op den rechtervleugel moeten winnen.

II.

8....		Pce7
9.	d4	h6
10.	K⌒	c6
11.	Rfe1	Kd6
12.	Re5°	Pg6
13	Pd5°	Pe5°
14.	de5°!	Kd7
15.	e6!	Kd6
16.	Lf4!	Ke6°
17.	Re1!	Kf7
18.	Ld2!	Kg8
19.	Pf6!!	†

III.

9.		c6
10.	Lg5	ed4°
11.	K⌒c1	dc3°
12.	Rhe1!	Kd6
13.	Ld5°	cb2°!
14.	Kb1	cd5°
15.	Le7!	Le7°
16.	Rd5!	Kc7
17.	Dc3!	Kb8
18.	Rd8°	Ld8°

19. Dg7° en Wit wint den Rh8 en het spel.

IV.

10....		b5
11	Lb3	h4
12.	Pd5°	cd5°
13.	K⌒c1	Lb7
14.	de5°	h6
15.	Dg4!	Kf7
16.	Le7°	Le7°
17.	Df5!	Kg8
18.	De6!	Kf8
19.	Rd5°	Ld5°
20.	Ld5°	Ke8

21. Dg6! en dan mat.

V.

10. ...		h6
11.	Le7°	Le7°
12.	K⌒c1	Rf8
13.	De4	Rf2°
14.	de5°	Lg5!
15.	Kb1	Ke7
16.	e6	Pc3!
17.	bc3°	Db6!
18.	Lb3	Rf6
19.	Rd7!	Ld7°
20.	ed7°	Kd7°

21. Rd1! en wint.

6.	Dd1—e2	Pa5+c4
7.	De2+c4	Lf8—d6
8.	d2—d3	K⌒
9.	Pb1—c3	h7—h6
10.	Pg5—e4	Kg8—h8
11.	K⌒	Pf6—h5
12.	d3—d4	f7—f5
13.	Pe4+d6	c7+d6
14.	d4+e5	d6+e5
15.	Dc4—e2	Dd8—e8
16.	Pc3—b5	

Dat is niet zoo gevaarlijk als het er uitziet!

16. . .		f5—f4*
17.	f2—f3	Ph5—g3*

Op 17. Pc7 zou Dg6 volgen.

18.	h2+g3	f4+g3
19.	f3—f4	Lc8—d7
20.	Pb5—d6	De8—e7

21.	Pd6—e4	De7—h4
22.	Pe4+g3	Dh4+g3
23.	Rf1—f3	Ld7—g4
24.	Rf3+g3	Lg4+e2
25.	Rg3—e3	

Waarom niet f4+e5? Men ziet, zelfs een partij van zestien jaar is daarom noch niet volmaakt!

25.	. .	Le2—c4
26.	d5—d6	Rf8+f4
27.	Re3—e1	Rf4—d4
28.	b2—b3	Rc4—b5
29.	c2—c4	Lb5—c6
30.	c4—c5	Rd4—g4
31.	Re1—e2	Ra8—f8
32.	Lc1—e3	Kh8—g8
33.	a2—a4	Rg4—b4
34.	Re2—b2	Kg8—f7
35.	Le3—d2	Rb4—g4
36.	Ld2—c3	Kf7—e6
37.	b3—b4	Rf8—f3
38.	Lc3+e5	Ke6+e5
39.	b4—b5	Lc6—e4
40.	Rb2—d2	Rf3—g3
41.	Ra1—a2	Le4+g2
42.	d6—d7	Lg2—c6!

Door het afruilen der officiers en dan a4—a5 te spelen kon Wit het spel onbeslist maken; wie in zulke gevallen op winst speelt — verliest.

43.	Kg1—h2	Lc6+d7
44.	Rd2+d7	Rg4—g6
45.	Ra2—e2!	Ke5—f6
46.	Rd7—e7 [1])	Rg3—g2!

1) Hiermee gaat de laatste hoop te gronde: Rd7+b7 was de zet.

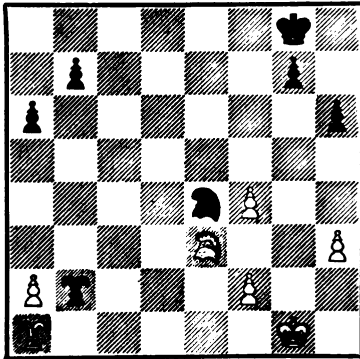
47.	Re2+g2	Rg6+g2
48.	Kh2+g2	Kf6+e7
49.	Kg2—f3	h6—h5
50.	a4—a5	Ke7—d7

en Wit gaf den strijd op.

47.

	Kipping.	Horwitz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Pg8—f6
4.	Pf3—g5	d7—d5
5.	e4+d5	Pc6—a5
6.	d2—d3?	h7—h6
7.	Pg5—f3	Lc8—g4
8.	Dd1—e2	Pa5+c4
9.	d3+c4	e5—e4
10.	De2—e3	a7—a6
11.	h2—h3	Lg4—h5
12.	Pf3—d4	Lf8—c5
13.	Pb1—d2	K⌒
14.	K⌒	c7—c6
15.	Pd2+e4	Pf6+e4
16.	De3+e4	c6+d5
17.	c4+d5	Rf8—e8
18.	De4—d3	Dd8+d5
19.	Lc1—e3	Lh5—g6
20.	Dd3—b3	Dd5—e4
21.	c2—c3	Ra8—d8
22.	Db3—d1	f7—f5
23.	Dd1—f3	De4+f3
24.	g2+f3	f5—f4
25.	Le3+f4	Lc5+d4
26.	c3+d4	Rd8+d4
27.	Lf4—e3	Rd4—h4
28.	Kg1—g2	Lg6—f5
29.	Rf1—h1	Re8—e6
30.	Kg2—g3	Rh4—b4
31.	f3—f4	Re6—g6!

32.	Kg3—h2	Rb4+b2
33.	Rh1—e1	Lf5—e4
34.	Re1—g1	Rg6+g1
35.	Kh2+g1	Le4—b1



Stelling na zet 35 van Wit.

36.	a2—a3	a6—a5
37.	Kg1—g2	a5—a4
38.	Kg2—g3	Rb2—b3

Het eindspel, met twee loopers van verschillende kleur, wordt door den wegens zijne Studiën beroemden Horwitz meesterlijk afgespeeld.

39.	Kg3—g4	Kg8—f7
40.	Kg4—g3	Kf7—f6
41.	Kg3—g4	Kf6—g6
42.	Kg4—g3	Kg6—h5
43.	Kg3—f3	g7—g5
44.	f4+g5	h6+g5
45.	Kf3—g3	b7—b5
46.	Kg3—f3	Kh5—h4
47.	Kf3—g2	Lb1—f5
48.	Kg2—f3	Lf5+h3
49.	Kf3—e4	Lh3—g2!
50.	Ke4—f5	g5—g4
51.	Kf5—f4	Kh4—h3
52.	Kf4—f5	Lg2—f3
53.	Kf5—f4	Kh3—g2
54.	Kf4—e5	Rb3—b2
55.	Le3—d4	Rb2+f2
56.	Ld4+f2	Kg2+f2
57.	Ke5—d4	g4—g3
58.	Kd4—c5	Lf3—e2

en Wit geeft het spel op.

48.

Uden Masman, van Doorn. | **v. d. Linde.**

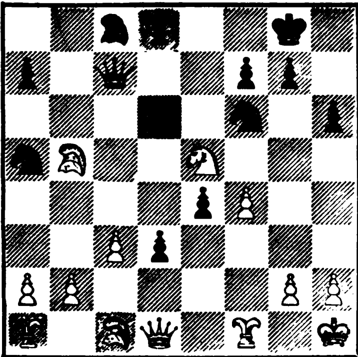
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—c4	Pg8—f6
4.	Pf3—g5	d7—d5
5.	e4+d5	Pc6—a5*
6.	Lc4—b5!	c7—c6
7.	d5+c6	b7+c6
8.	Lb5—e2*	h7—h6
9.	Pg5—f3	e5—e4
10.	Pf3—e5	Lf8—d6

De aanval Dd8—d4; 11. f2—f4, Lf8—c5; 12. Rh1—f1, is alleen van voorbijgaande kracht. Hij ziet er sterk uit, maar Wit kan hem met voorzichtig spel afslaan.

11.	d2—d4	Dd8—c7
12.	f2—f4	K⌒
13.	K⌒	c6—c5
14.	c2—c3	Rf8—d8
15.	Kg1—h1	Ra8—b8

Wit heeft zich nu van den druk, dien pion c5 op zijn spel uitoefent, ontslagen; maar Zwart bereidt, om den aanval vasttehouden, het offer van de kwaliteit voor.

16.	Pb1—a3	c5+d4
17.	Pa3—b5	Rb8+b5
18.	Le2+b5	d4+d3*



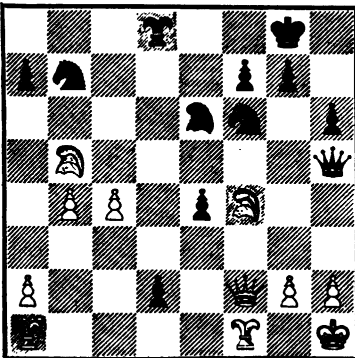
Zwart heeft nu tegen de kwaliteit zijn pion terug en een sterk centrum gekregen; bovendien kan pion f4 hem niet meer ontgaan.

19.	Dd1—e1*	Ld6+e5
20.	f4+e5	Dc7+e5
21.	c3—c4	Pa5—b7
22.	De1—f2	Lc8—e6

Wit dreigde met Lc1+h6, wat nu op Pf6—g4 afstuit: tóch zou terstond Dh5 sterker zijn geweest.

23.	Lc1—f4	De5—h5
24.	b2—b4	d3—d2*

De beslissende zet! Er dreigt onmiddelijk 25... d1D en wint een roch en de partij (pion **b7** heeft het ver gebracht!). Op 25. Lf4+d2 volgt Pg4; 26. Df4, Rd8+d2, want de dam kan wegens Dh5—h2† niet terugslaan. Op 25. Ra1—d1 volgt Pf6—g4; 26. Df2—e2 (Dg3 deugt niet wegens Rd3), g7—g5* (26... e4—e3 wordt door 27. Kg1* weerlegd); 27. Rd1+d2* [de geavanceerde pionnen zijn gratis tóch niet meer te krijgen; bijv.: **27**. Lg3 (of e5), e3; 28. Kg1, f5; 29. h3, f4; 30. Lh2, Pd6; 31. hg4*, Lg4°; 32. Dd3, Pf7; 33. Dc2, Ld1°; 34. Dd1°, Dd1; 35. Rd1°, e2] Rd8+d2; 28. De2+d2, e4—e3; 29. Dd2—d4* (29. De2 kan niet wegens Pf2!; 30. Rf2°, ef2°; 31. Dh5°, f1D† of 31. Df2°, Dd1!; 32. Dg1°, Dg1°!; 33. gf4*), g5+f4; 30. Dd4+f4, Dh5—e5; 31. Df4+e5, Pg4+e5; 32. c4—c5, Le6—c4; 33. Lb5+c4, en Zwart heeft een gewonnen eindspel. In de partij gebeurde:



Stelling na zet 24.

25.	Rf1—d1	Pf6—g4
26.	Df2—g1	Dh5—h4

Nu zou met e4—e3 de pion door 27. Lf4+e3 verloren gaan; Wit dreigt tevens met 27. Rd1+d2 de dappere voorpost oplichten; Zwart is dus genoodzaakt tot een strategetiek, die hem een tempo verschaft om **d2** zonder verlies van den belangrijken e-pion te dekken. Daarom dreigt hij met Pf2!, ten einde Lf4 van de lijn h6—c1 te lokken en (na 27. Lf4—g3) met den dam over g5 of f6

in het spel terugtekeeren. Op 27. g2—g3, Df6; 28. Rd2°, Rd2°; 29. Ld2°, Pf2!; 30. Kg2, Df3!, zou in twee zetten mat volgen. Moltke help!

27.	Lf4—g3	Dh4—g5
28.	Dg1+a7	e4—e3

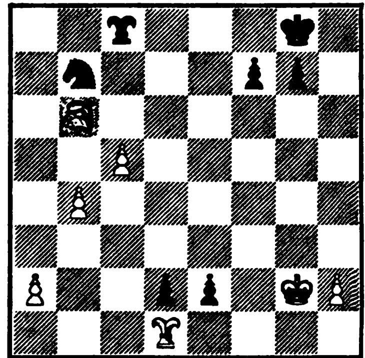
Zwart kan zonder gevaar Pb7 laten nemen, want dan zou bijv. volgen: 29. Db7°, e2; 30. Rd2°, Dd2°; 31. Re1*, Pe3; 32. Df3, Lg4 en wint. Zwart had echter ook een uitstekend spel kunnen krijgen met 28. . . Pb7—d6.

29.	c4—c5	Le6—d5
30.	Da7—a6	Pg4—f2!
31.	Kh1—g1	Pf2+d1

Men ziet dat Lg3+f2 onmogelijk was en Zwart de (zet 17) in leen gegeven kwaliteit met de interest van een verpletterend geavanceerd centrum terugkrijgt.

32.	Ra1+d1	h6—h5*

en de geallieërden gaven zich over. Op 33. c5—c6 zou volgen: 33. . . h4; 34. cb7°, hg3°; 35. hg3°, Dg3°; 36. Lf1, Df2!; 37. K—, Lg2°; 38. Lg2°, e2 en wint. Wil Wit den op g3 vastgeketenden looper door middel van 33. Lb5—f1 bevrijden, dan wint Zwart met 33. . . h5—h4; 34. Lc7, Rc8 (of 34. Ld6, Pd6°) 35. Lb6, Lg2°; 36. Lg2°, h3; 37. De2, Dg2°!; 38. Dg2°, hg2°; 39. Kg2°, e2, en in de volgende, nominaal gelijke, maar strategiesch zeer ongelijke stelling zegevieren de voetknechten.



Lb5-paardspel (*K.* n° 556).

Na de dekking van den pion **e5** in het gewone paardspel met **Pb8—c6** kan Wit hem opnieuw **aangrijpen** door middel van een **aanval** op Pc6 met 3. **Lf1—b5.** Men heeft dit spel eerst naar zijn vermeenden oudsten auteur **Ruy Lopez** en, nadat men het ook bij L u c e n a ontdekt had, de **spaansche partij** (B. p. 229) genoemd. Doch nu blijkt het, dat ook het latijnsche handschrift reeds de volgende variant bevat: 1. e4, e5; 2. Pf3, Pc6; 3. **Lb5, Lc5**; 4. Lc6° (c3* is hier de zet), dc6°; 5. Pe5°, Lf2°!; 6. Kf2°, Dd4!. Wil men den naam »spaansche partij” handhaven, omdat ook het latijnsche handschrift uit spaansche bronnen geput heeft, dan zijn óok de c4- en f4-Opening, het D a m g a m b i e t, het L o o p e r s p e l,

de Lopez verdediging, de zoogenoemde »engelsche," »russische," en »italiaansche" partij, het »gambiet Damiano," die allen te samen »spaansche partijen." De naam drukt dus niets eigenaardigs uit. De antieke verdediging 3... Lc5 is niet goed. De verdediging van **Lucena**, 3... **Pg8—e7**, die de verdubbeling van den c-pion tracht te beletten, is wel beter, maar toch niet in ieder opzicht voldoende, evenmin als de gambietzet 3... **f7—f5**. Zwart kan met 3... **d7—d6** (4. Lb5+c6!) of met 3... **Pc6—d4** (4. Pf3+d4) den boei van zijn paard ineens verbreken, maar heel aangenaam zijn de daaruit voortspruitende stellingen voor hem zeker niet. Uit 3... **Lf8—d6** ontstaat een moeilijk spel, dat gemakkelijk aan verwarring blootstelt. Bepaald aantebevelen zijn daarom maar twee verdedigingen: 3... **a7—a6** van **Del Rio** en 3... **Pg8—f6**.

49.

	Anderssen.	Blackburne.
1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Pg1—f3**	**Pb8—c6**
3.	**Lf1—b5**	Pc6—d4
4.	Pf3+d4	e5+d4

Wit kan ook met Lc4 andwoorden.

5.	d2—d3	c7—c6
6.	Lb5—c4	Pg8—f6
7.	K⌒	d7—d5

Lg5 is sterker dan de rochade.

8.	e4+d5	Pf6+d5
9.	Pb1—d2	Lc8—e6
10.	Pd2—e4	Lf8—e7

De zwarte pion d4 is sterk.

11.	Dd1—e2	K⌒
12.	Lc1—d2	Dd8—d7
13.	Ra1—e1	Ra8—e8
14.	f2—f4	f7—f5
15.	Pe4—g3	Le7—c5
16.	De2—f3	Pd5—e3 *
17.	Ld2+e3	d4+e3
18.	Df3—e2	Le6+c4
19.	d3+c4	Rf8—f6 *
20.	Re1—d1	Rf6—d6
21.	Rd1+d6 ?	De6+d6
22.	Pg3+f5	Dd6—f6
23.	g2—g4	Re8—d8
24.	Rf1—e1	Df6+b2
25.	g4—g5	Db2—c3
26.	Kg1—h1	Dc3—d2
27.	De2+d2	e3+d2
28.	Re1—d1	Lc5—b4
29.	Kh1—g2	Rd8—e8
30.	c2—c3	Lb4+c3
31.	Kg2—f2	c6—c5

Opgegeven.

50.

	Anderssen.	Blackburne.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—b5	**a7—a6**
4.	Lb6—a4 *	Pg8—f6 *
5.	d2—d3	d7—d6 *

Op de rochade volgt Pf6+e4; 6. d2—d4, b7—b5* (of Re1, Pc5; 7. Lc6°, dc6°; 8. d4, Pe6; 9. Pe5°, Le7); 7. La5—b3, d7—d5*.

6.	La4+c6!	b7+c6
7.	Pb1—c3?	g7—g6?

Twee meester — fouten! Wit had h2—h3, Zwart tegen deze nalatigheid Lc8—g4 moeten spelen. De korrekte voortzetting is: 7. h3, g6; 8. Pc3, Lg7.

8.	d3—d4	e5+d4
9.	Pf3+d4	Lc8—d7
10.	Pd4—f3	Ld7—g4
11.	h2—h3	Lg4+f3
12.	Dd1+f3	Pf6—d7*
13.	K⌒	Lf8—g7
14.	Df3—d3	K⌒
15.	Lc1—e3	Dd8—e7
16.	Ra1—e1	Rf8—b8
17.	b2—b3	De8—e5
18.	Pc3—a4	Rb8—e8
19.	f2—f3	De5—b5
20.	c2—c4	Db5—e5
21.	Dd3—d2	a6—a5
22.	f3—f4	De5—e7
23.	Le3—f2	c6—c5
24.	Re1—e2	f7—f5
25.	Rf1—e1	De7—f7
26.	e4+f5	Re8+e2
27.	Re1+e2	Df7+f5
28.	g2—g4	Df5—f7
29.	Lf2—g3	Lg7—d4!
30.	Kg1—h2	Ra8—e8
31.	Re2+e8!	Df7+e8
32.	Dd2—e1 *	De8—e3 *
33.	De1+e3	Ld4+e3
34.	Pa4—c3	Pd7—b6?

Pd7—b6 in plaats van Pd7—f6 kost — de partij.

35.	Kh2—g2	Kg8—f7
36.	Kg2—f3	Le3—d4
37.	Pc3—b5	d6—d5
38.	c4+d5	Pb6+d5
39.	Kf3—e4	c7—c6
40.	Pb5+d4	Pd5—c3!
41.	Ke4—d3	c5+d4
42.	a2—a4	Kf7—e6
43.	Lg3—e1	Pc3—d5
44.	Kd3—e4	c6—c5
45.	f4—f5!	g6+f5
46.	g4+f5!	Ke6—d6
47.	Le1+a5	Pd5—f6!
48.	Ke4—d3	Pf6—d7
49.	La5—d2	Kd6—d5
50.	Ld2—f4	Kd5—c6
51.	Kd3—e4	Pd7—b6
52.	f5—f6	Pb6—d5
53.	f6—f7	Pd5—f6!
54.	Ke4—d3	Opgegeven.

51.

	Stern.	Steinitz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—b5	Pg8—e7
4.	d2—d4	e5+d4
5.	K⌒	g7—g6

g7—g6 is in Lucenaas verdediging het eenige middel om niet vroegtijdig in 't gedrang te raken.

6.	Pf3+d4	Lf8—g7
7.	Lc1—e3	d7—d6
8.	f2—f4	K⌒
9.	Pb1—c3	f7—f5
10.	Pd4+c6	b7+c6
11.	Lb5+c6	Pe7+c6
12.	Dd1—d5!	Kg8—h8
13.	Dd5+c6	Lc8—d7
14.	Dc6—d5	Ra8—b8

15. Ra1—b1 Dd8—e7
16. Le3+a7 Ld7—e6
17. Dd5—d3 Rb8—b4
18. La7—e3 Le6—c4
19. Dd3—d2 Lc4+f1
20. Pc3—d5 De7+e4
21. Pd5+b4 Lf1+g2
22. Pb4—d3 Lg2—h3
23. b2—b4 g6—g5
24. Rb1—e1 g5+f4
25. Pd3+f4 Rf8—g8
26. Kg1—f2 Lg7—f6
27. Re1—g1 Lf6—h4!
28. Rg1—g3* Lh3—g4

29. Le3—d4! Rg8—g7

Wit gaf hier door 30. De3 opzettelijk gelegenheid tot remis, een der ongeoorloofde tornierpraktijken ten koste van de andere deelnemers, — maar met Pg6! is het spel gewonnen.

52.

Schnitzler. **Zukertort.**

1. e2—e4 e7—e5
2. Pg1—f3 Pb8—c6
3. Lf1—b5 Pg8—f6
4. K⌒ Pf6+e4*

Lf8—e7 is misschien veiliger. Van den kant van Wit kan ook volgen: 4. d3, d6; 5. Lc6°!, bc6°; 6. h3, g6; 7. Pc3, Lg7; of 4.... Lc5; 5. K⌒, d6; 6. Lc6°!, enz.

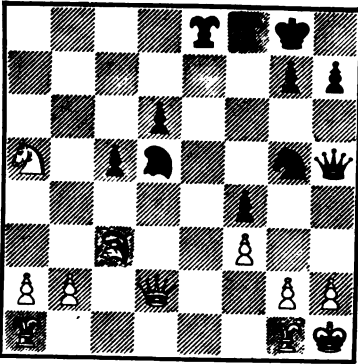
5. d2—d4* Lf8—e7
6. Dd1—e2 Pe4—d6
7. Lb5+c6 b7+c6*
8. d4+e5 Pd6—b7
9. c2—c4* K⌒
10. Pb1—c3* f7—f5
11. e5—e6 d7—d6*

Wit had e5+f6 moeten doen.

12. Pf3—d4 Dd8—e8
13. De2—f3 Le7—f6*
14. e6—e7 De8+e7
15. Pd4+c6 De7—f7
16. Pc3—d5 Pb7—c5*
17. Pd5+f6! Df7+f6
18. Lc1—e3 Pc5—e4
19. Df3—e2 Lc8—d7

Thands heeft Zwart den aanval.

20. Pc6—b4 f5—f4
21. f2—f3 Pe4—g5
22. Le3—f2 c7—c6
23. Lf2—e1 Ra8—e8
24. De2—f2 a7—a5
25. Pb4—c2 Df6—g6
26. Kg1—h1 Ld7—f5
27. Pc2—d4 Lf5—d3
28. Rf1—g1 c6—c5
29. Pd4—c6 Ld3+c4
30. Le1—c3 Lc4—d5*
31. Pc6+a5 Dg6—h5
32. Df2—d2



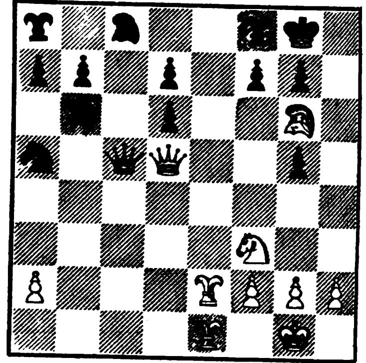
Zwart beslist de partij met 32... Pg5+f3; 33. g2+f3, Db5+f3!; 34 Dg2, Re2*; 35. Df3°, Lf3°!; 36. Rg2, Lg2°!; 37. Kg1, f3; 38. Rf1, Lf1°; 39. Kf1°, Rh2° en 40.... f2.

53.

Anderssen.		X.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—b5	Pg8—f6
4.	d2—d3	Lf8—c5
5	c2—c3	Dd8—e7

De ouderwetsche verdediging, die hier nieuwerwetsch in de klem geraakt.

6.	d3—d4	e5+d4
7.	K⌒	Pf6+e4
8.	c3+d4	Lc5—b6
9.	Pb1—c3	Pe4+c3
10.	b2+c3	K⌒
11.	Rf1—e1	De7—d8
12.	d4—d5	Pc6—a5
13.	d5—d6	c7+d6
14.	Dd1—d5	Dd8—f6
15.	Lc1—g5	Df6+c3
16.	Ra1—c1	Dc3—b2
17.	Re1—e2	Db2—a3
18.	Lb5—d3	h7—h6
19.	Ld3—g6	h6+g5
20.	Rc1—e1	Da3—c5



21.	Dd5+f7!	Rf8+f7
22.	Re2—e8!	Rf7—f8
23.	Re8+f8!	Kg8+f8
24.	Re1—e8 †	

54.

Staunton.		v. d. Lasa.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Pg1—f3	Pb8—c6
3.	Lf1—b5	Pg8—f6
4.	Dd1—e2	Lf8—d6
5.	c2—c3	K⌒
6.	K⌒	Rf8—e8
7.	d2—d3	h7—h6
8.	Pf3—h4	Pc6—e7
9.	Lb5—c4	c7—c6
10.	De2—f3	Ld6—c7
11.	Lc1+h6	d7—d5
12.	Lc4—b3	Lc8—g4
13	Df3—g3	g7+h6
14.	h2—h3?	Kg8—h7

Beter was 14. f2—f3 geweest.

15.	h3+g4	Re8—g8

16.	Dg3—f3	Pf6+g4
17.	Df3+f7!	Rg8—g7
18.	Df7—f3	Dd8—d7
19.	Df3—e2	Ra8—f8
20.	Pb1—d2	Pe7—g6
21.	Ph4+g6*	Rg7+g6
22.	Pd2—f3	Rg6—f6
23.	Lb3—d1?	Rf6+f3

Staunton had het paard over h4 naar f5 moeten brengen.

24.	g2+f3	Pg4—h2
25.	Kg1+h2	Rf8—f4
26.	Rf1—g1	Rf4—h4!
27.	Kh2—g2	Dd7—h3†

Het levendigst en uit een theoretiesch oogpunt interessantst van al de openingen zijn de nu volgende **Koningsgambieten**, ingeleid door 1. **e2—e4, e7—e5**; 2. **f2—f4** (B. p. 347). Wit tracht den pion e5 uit het centrum te verwijderen, zich door tempowinst snel te ontwikkelen en eventueel de f-lijn vrijtemaken voor Rh1. De ouderwetsche zetten 2... c7—c6 (of c5) en d6 zijn Zwart niet bizonder aanteraden; bij f7—f5 verliest hij minstens een pion; D8—f6 of h4!, ofschoon korrekt, geven triviaal spel. Indien Zwart den gambietpion niet terstond wil slaan, m. a. w. het gambiet afwijst, verdienen alleen het tegengambiet **d7—d5** en **Lf8—c5** aanbeveling. Uit het tegengambiet ontstaat een gelijk spel voor beide partijen met 3. e4+d5, e5—e4 (op 3... Dd8+d5 volgt: 4. Pb1—c3, bij 3 .. e5+f4 is de zaak ook beslist). Op Lc5 volgt 3. Pg1—f3, d7—d6; 4. Lf1—c4, of c2—c3, of Pb1—c3, waardoor men langs een omweg het Hamppegambiet bereikt heeft. Als Zwart daarentegen het gambiet aanneemt, komen voor Wit niet in aanmerking het **rochgambiet** 3. **h2—h4**, noch de vormen van het **Carreragambiet** 3. **Dd1—e2**, **Df3**, **Dg4**, of **Dh5**, want men geeft geen gambietpion ter ontwikkeling om hem dan dadelijk weer te heroveren; dan is het minder omslachtig, hem maar ineens te behouden en geen gambiet te spelen. Er schieten voor theorie en praktijk daarom twee gambietvormen over: het **Loopergambiet** 3. **Lf1—c4** en het **Paardgambiet** 3. **Pg1—f3**. Het eerstgenoemde (met verwerping van het keutelige beperkte loopergambiet 3. **Lf1—e2**, waarop Dh4! en 4... Df6 of d7—d6 volgt, of het bizarre uitgegleden loopergambiet 3. **Lf1—b5**, c7—c6*; 4. Lb5—a4, f7—f5*, althands niet in 't voordeel van Wit) is het korrektste. De gewone, vroeger als »klassiek" geroemde verdediging **Dh4!** (zie boven p 101 n° 3), noch Bledows verdediging **d7—d5**, die, evenals Bodens voortzetting 4... Pb8—c6 ook op 3... Dh4!, 4. Kf1 kan volgen, noch de zet van Bryan 3... **b7—b5**, noch eindelijk het ouderwetsche 3... c7—c6 of g7—g5, hebben in het zwarte spel aan de verwachting voldaan. Het meest verdienen de reeds door Lopez in 1561

opgegeven, maar door theorie en praktijk tot dusver stiefmoederlijk behandelde andwoorden 3... **Pg8—f6** en **f7—f5** in aanmerking te komen.

Loopergambiet (*K.* n° 331).

55.

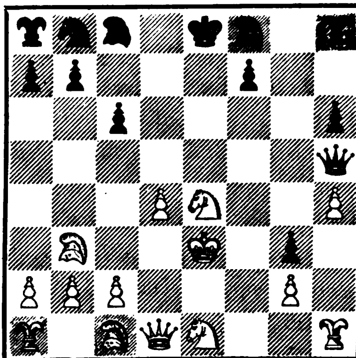
Rosenthal.	Meitner.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5+f4
3. Lf1—c4	Dd8—h4!
4. Ke1—f1	d7—d5
5. Lc4+d5	g7—g5
6. Pg1—f3?	Dh4—h5

Pb1—c3 is beter.

7. h2—h4	h7—h6
8. Kf1—g1	g5—g4
9. Pf3—e1	Pg8—f6
10. Pb1—c3	c7—c6
11. Ld5—b3	f4—f3
12. d2—d4	f3—f2!
13. Kg1+f2	Pf6+e4!

De offerkombinacie van Zwart, waardoor hij den witten dam terleen krijgt, is niet zoo voordeelig als zij schijnt.

14. Pc3+e4	g4—g3!



Stelling na den 15. zet van Wit.

15. Kf2—e3*	Dh5+d1
16. c2—c3*	Dd1+b3
17. a2+b3	f7—f5*
18. Pe4—f6!	Ke8—f7
19. Pf6—h5	Lc8—e6
20. c3—c4	Lf8—d6
21. Pe1—d3	Pb8—d7
22. Ke3—f3	b7—b5
23. Pd3—f4	Ld6+f4
24. Ph5+f4	Rh8—e8
25. Kf3+g3	b5+c4
26. Ra1—a6	Pd7—b6*
27. Ra6—a5	Le6—d7
28. b3+c4	Pb6+c4
29. Ra5—c5	Pc4—d6
30. Kg3—f3	Re8—g8
31. Pf4—d3	Ld7—e6
32. Pd3—e5!	Kf7—f6
33. Lc1+h6	Le6—d5!
34. Kf3—f4	Rg8+g2
35. Rh1—c1	Pd6—e4
36. Lh6—g5!	Pe4+g5
37. h4+g5!	Kf6—g7
38. Rc5—c2	Ra8—h8
39. Rc2+g2	Ld5+g2
40. Rc1—a1	Rh8+h2
41. Ra1+a7!	Kg7—g8
42. Kf4+f5	Rb2—b4
43. Kf5—f6	Rb4+d4

Wit geeft in hoogstens vier zetten mat.

56.

Lange.	N.
1. e2—e4	e7—e5

2.	f2—f4	e5+f4
3.	Lf1—c4	Dd8—h4!
4.	Ke1—f1	g7—g5
5.	Pb1—c3	Lf8—g7
6.	d2—d4	Pg8—e7
7.	g2—g3	f4+g3
8.	Kf1—g2	Dh4—h6*

Wit dreigt Dh4 te veroveren.

9.	h2—h4*	Dh6—f6
10.	Lc1—e3	h7—h6

Volgends Sissa (Spoelstra) verlamt hier 10. . . g5—g4 [?] het witte spel geheel. Wit wint dan echter met 11. Dd2* (*Schaakwerld* p. 62).

11.	h4+g5	h6+g5
12.	Rh1+h8!	Lg7+h8
13.	Dd1—h5	Pe7—g6
14.	Ra1—f1	Pg6—f4!
15.	Le3+f4	g5+f4
16.	Rf1+f4	Df6+f4
17.	Dh5+h8!	Ke8—e7

18. Pc3—d5! en Wit geeft in drie zetten mat.

57.

v. d. Linde. — Kraus.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Lf1—c4	d7—d5
4.	Lc4+d5	Dd8—h4!
5.	Ke1—f1	Pg8—e7
6.	Pb1—c3	g7—g5
7.	d2—d4	Lf8—g7
8.	Pg1—f3	Dh4—h5
9.	h2—h4	h7—h6
10.	Kf1—g1	g5—g4
11.	Pf3—e5	Lg7+e5
12.	d4+e5	c7—c6
13.	Ld5—b3	Dh5+e5
14.	Dd1—f1	Pe7—g6
15.	h4—h5	g4—g3
16.	Lb3+f7!	Ke8—e7*

Zwart dreigde met Dc5!, maar het offer van Wit, uitgevonden door Berger te Praag, verhindert dit. Op Ke8+f7 volgt 17. h5+g6! en 18. Df1+f4; op Kf8: 17. Lc1—e3; op Kd8 of d7: Dd3!.

17.	Df1—c4	b7—b5
18.	Dc4—b4!	c6—c5
19.	Pc3—d5!	Ke7+f7
20.	h5+g6!	Kf7+g6
21.	Db4+c5	De5+e4
22.	Pd5+f4!	Kg6—f7
23.	Dc5—d5!	De4+d5
24.	Pf4+d5	Pb8—c6
25.	Pd5—c7	Ra8—b8
26.	Rh1+h6	Rh8+h6
27.	Lc1+h6	Lc8—d7
28.	Ra1—f1!	Kf7—g6
29.	Lh6—e3	Rb8—b7
30.	Pc7—d5	Pc6—a5
31.	Rf1—f6!	Kg6—h5
32.	Rf6—d6	Kh5—g4
33.	Le3+a7	Rb7+a7
34.	Rd6+d7	Ra7+d7

35. Pd5—f6! en Wit won.

58.

Gelbfuhs. — Paulsen.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Lf1—c4	Pg8—f6
4.	Pb1—c3*	Pb8—c6*
5.	Pg1—f3	Lf8—b4
6.	K⌒	K⌒

7.	d2—d4?	Lb4+c3

7. d2—d3 was de zet.

8.	b2+c3	Pf6+e4
9.	Lc1+f4	d7—d5
10.	Lc4—d3	Pc6—e7
11.	Pf3—g5	f7—f5
12.	Dd1—h5	Pe4—f6
13.	Dh5—e2	Pf6—e4
14.	Ra1—e1	h7—h6
15.	Pg5—f3	Pe7—g6
16.	Pf3—e5	Pg6+f4
17.	Rf1+f4	Pe4+c3
18.	De2—h5	Dd8—g5
19.	Dh5—f3	Lc8—e6
20.	h2—h4	Dg5—d8
21.	Ld3+f5	Le6+f5
22.	Rf4+f5	Pc3—e4
23.	Rf5—f7	Dd8—d6*
24.	Re1—f1	Pe4—f6
25.	Rf7+f8!	Ra8+f8
26.	Pe5—g6	Rf8—e8
27.	g2—g4?	Re8—e4
28.	Df3—f5?	Dd6—g3!
29.	Kg1—h1	Dg3—h3!

en Zwart wint den dam of maakt in vier zetten mat.

59.

	Schulten.	Suhle.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Lf1—c4	f7—f5
4.	Dd1—h5!(?)	g7—g6
5.	Dh5—e2	f5+e4*
6.	De2+e4!	Lf8—e7*
7.	De4—d5	Pg8—h6
8.	Dd5—e5	Rh8—f8
9.	De5—g7	Le7—h4!
10.	g2—g3*	f4+g3
11.	h2+g3	Lh4+g3!
12.	Ke1—d1	Ph6—g4
13.	Rh1+h7	Dd8—f6
14.	Dg7+f6	Pg4+f6
15.	Rh7—h6	d7—d5
16.	Lc4—d3	Pf6—e4*
17.	Pb1—c3	Lc8—g4!

en Zwart wint.

60.

	Mayet.	v. d. Lasa.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Lf1—c4	f7—f5
4.	Dd1—e2*	f5+e4

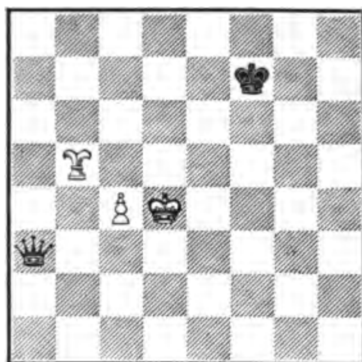
4. Ph3 wordt afgekeurd en over 4. Pc3 zijn de debatten noch niet gesloten.

5.	De2—h5!	g7—g6
6.	Dh5—e5!	Dd8—e7
7.	De5+h8	Pg8—f6
8.	Pb1—c3?	c7—c6

Raadzamer is 8. b2—b3.

9.	g2—g3	d7—d5
10.	Lc4—f1	Ke8—f7
11.	Pg1—h3	Lc8+h3
12.	Lf1+h3	Pb8—d7
13.	g3+f4	Ra8—e8
14.	f4—f5	Pd7—e5
15.	d2—d4	Pe5—f3!
16.	Ke1—f2	Lf8—g7
17.	f5+g6!	h7+g6
18.	Dh8+e8!	Pf6+e8
19.	Lc1—e3	c6—c5?
20.	Pc3+d5	De7—h4!
21.	Kf2—g2	c5+d4

22.	Le3—f4	Dh4—d8
23.	c2—c4	Pf3—h4!
24.	Kg2—f2	Pe8—d6
25.	b2—b3	e4—e3!
26.	Kf2—e2	d4—d3!
27.	Ke2+d3	Lg7+a1
28.	Rh1+a1	Ph4—f5
29.	Ra1—f1	Kf7—g8
30.	Lh3—g4	h7—b5
31.	Lf4+d6	Dd8+d6
32.	Lg4+f5	b5+c4!
33.	b3+c4	Dd6—a3!
34.	Kd3—e2	g6+f5
35.	Pd5+e3	Da3+a2!
36.	Ke2—d3	Da2—b3!
37.	Kd3—e2	a7—a5
38.	Rf1+f5	Db3—b2!
39.	Ke2—d3	a5—a4
40.	Rf5—b5	Db2+h2
41.	Pe3—c2	Dh2—g3!
42.	Kd3—d2	Dg3—f2!
43.	Kd2—c3	Df2—f6!
44.	Kc3—d2	a4—a3
45.	Pc2+a3?	Df6—d6!
46.	Kd2—c3	Dd6+a3!
47.	Kc3—d4	Kg7—f7



Wit gaf de partij op, maar zij schijnt remis te moeten worden, althands naar het oordeel van Guretzky-Cornitz.

Cunninghamgambiet (*K.* nº 398—417).

61.

	Steinitz.	Bird.
1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**f2—f4**	**e5+f4**
3.	**Pg1—f3**	**Lf8—e7?**
4.	**Lf1—c4**	**Le7—h4!**
5.	**Ke1—f1***	d7—d6

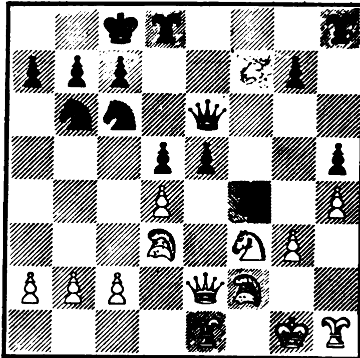
Dit spel werd door den vermoedelijken uitvinder (A. C., † 1730) oorspronkelijk in den vorm van een **driepionnengambiet** (5. **g2 - g3**, **f4+g3**; 6. **K⌒**, **g3+h2!**; 7. **Kg1—h1**) gespeeld, wat wel zéer interessant maar minder korrekt is dan 5. Kf1 (B. p. 365).

6.	d2—d4	Lc8—g4
7.	Lc1+f4	Dd8—f6
8.	Lf4—e3	Pg8—e7
9.	Pb1—d2	h7—h6
10.	h2—h3	Lg4+f3
11.	Pd2+f3	Pb8—d7
12.	Kf1—g1	Lh4—g3
13.	Pf3—d2	Pd7—b6

Voor Wit was hier de ontwikkeling van Dd1 en Ra1—f1 sterker, voor Zwart Pe7—g6.

14.	Lc4—d3	Lg3—f4
15.	Le3—f2	h6—h5
16.	h3—h4	K⌒c8
17.	Pd2—f3	d6—d5
18.	e4—e5	Df6—e6

19. Dd1—e2 f7—f6
20. Ra1—e1 Pe7—c6
21. g2—g3 f6+e5



Stelling na den 21sten zet.

Bij dit offer is blijkbaar de 24ste zet van Wit niet genoegsaam overwogen.

22. g3+f4 De6—g4!
23. Kg1—h2 e5—e4
24. Pf3—g5* Dg4+f4!

Op e4+d3 zou 25. Dg4! en 26. Pf7 gevolgd zijn.

25. Lf2—g3 Df4—f6
26. Ld3—b5 Pc6+d4
27. De2—f1 Rd8—f8
28. c2—c3 Df6—e7
29. c3+d4 Rf8+f1
30. Rh1+f1 Rh8—f8?

Hier komt ook in aanmerking: 30... Db4; 31. Rf7, Db5°; 32. Rc7!, Kd8; 33. Pf7! enz.

31. Rf1+f8! De7+f8
32. a2—a3* c7—c6
33. Re1—f1 Df8—e8
34. Rf1—f7 Pb6—d7
35. Lb5—f1 Pd7—f6
36. Rf7—c7! en W. wint.

Philidorgambiet (*K*. n° 457).

62.

Anderssen.	**Neumann.**
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5+f4
3. Pg1—f3	g7—g5*

In al de varianten van het **paardgambiet** is g7—g5 de beste verdedigingszet; 3... Pg8—f6 en 3... f7—f5, ofschoon korrekt, vallen weinig in den smaak.

4. Lf1—c4 Lf8—g7*

Over de onregelmatige zetten vgl. B. p. 403. Tegenwoordig geeft men aan 4 .. g5—g4 de voorkeur.

5. h2—h4 h7—h6*
6. d2—d4 d7—d6*

Hanstein speelde bij voorkeur: 5. d2—d4, d7—d6*; 6. K⌒, h7—h6*; 7. c2—c3, waartegen Pb8—c6 een goede verdediging is.

7. c2—c3 Pb8—c6

Na 7. Pb1—c3 kan volgend geestig offerspel van **Polerio** voorkomen (*K*. n° 463—67, B. p. 410 § 3):

7. Pc3	c6
8. hg5°	hg5°
9. Rh8°	Lh8°
10. **Pe5**?	de5°
11. Dh5	Df6
12. de5°	Dg7
13. e6	Le6°*

14.	Le6°	Pf6
15.	Lf7°!	Ke7
16.	Dg6	Df7°

8.	Pb1—a3	g5—g4
9.	Pf3—g1	Pg8—f6
10.	Lc1+f4	Pf6+e4
11.	Dd1—c2	d6—d5
12.	Pa3—b5	K⌒
13.	K⌒c1	Lc8—f5
14.	Lc4—d3	Ra8—c8
15.	Pg1—f3	a7—a6
16.	Pb5—a3	Lf5—h7
17.	Pf3—e5	Pc6+e5
18.	d4+e5	f7—f5
19.	Pa3—c4	Dd8—e7
20.	Pc4—e3	c7—c6
21.	Kc1—b1	b7—b5
22.	g2—g3	h6—h5
23.	e5—e6	De7+e6
24.	c3—c4	b5+c4
25.	Pe3+c4	Ra8—b8
26.	Lf4+b8	Rf8+b8
27.	Rd1—e1	De6—f6
28.	Rh1—h2	d5+c4
29.	Ld3+c4 !	Kg8—h8
30.	Lc4—b3	f5—f4
31.	Re1+e4	f4+g3
32.	Rh2—e2	g3—g2

en Zwart won.

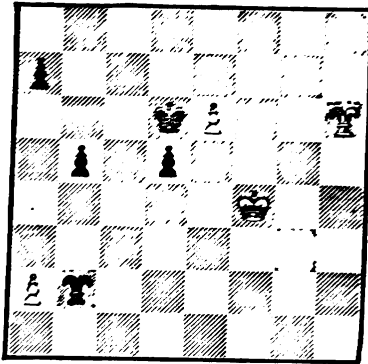
Gewoon paardgambiet (*K.* n° 379 e. v.).

63.

	Morphy.	A. de Rivière.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Pg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	Lf8—g7
5.	K⌒	h7—h6

Wanneer Wit van den zet 5. **h2—h4** afziet, komen alleen de **rochade**, of 5. **d4**, of 5. **c3** in aanmerking (B p. 421). Deze partij werd door Zwart zeer goed gespeeld.

6.	c2—c3	Pg8—e7
7.	d2—d4	d7—d6
8.	h2—h4	Pe7—g6
9.	h4—h5	Pg6—e7
10.	g2—g3	Lc8—g4
11.	g3+f4	Lg4+h5
12.	f4+g5	Dd8—d7
13.	Pf3—e5	Dd7—h3
14.	Dd1—d3	Dh3+d3
15.	Pe5+d3	h6+g5
16.	Pb1—a3	c7—c6
17.	Lc1+g5	Lg7+d4 !
18.	c3+d4	Rh8—g8
19.	Rf1—f6	Rg8+g5 !
20.	Kg1—f2	Pb8—d7
21.	Rf6+d6	K⌒c8
22.	Ra1—g1	Rg5+g1
23.	Kf2+g1	Kc8—c7
24.	Rd6—h6	Lh5—g6
25.	Pd3—f4	Lg6+e4
26.	Lc4+f7	Le4—f5
27.	Lf7—e6	Pd7—f8
28.	d4—d5	Pf8+e6
29.	Pf4+e6 !	Lf5+e6
30.	d5+e6	Rd8—d5
31.	Kg1—f2	b7—b5
32.	Kf2—f3	Rd5—d2
33.	Pa3—b1	Rd2+b2
34.	Pb1—c3	Kc7—d6
35.	Kf3—f4	Pe7—d5 !
36.	Pc3+d5	c6+d5



37.	e6—e7!	Kd6+e7
38.	Rh6—a6	Rb2—e2
39.	a2—a3	Ke7—d7
40.	Ra6+a7!	Kd7—c6
41.	Kf4—f3	Re2—e4
42.	Ra7—a8	Re4—a4
43.	Ra8—c8!	Kc6—d6
44.	Rc8—c3	d5—d4
45.	Rc3—b3	Kd6—c5
46	Kf3—e4	Ra4—a8
47.	Ke4—d3	Ra8—h8
48.	Kd3—d2	Rh8—h2!
49.	Kd2—c1	Kc5—c4
50.	Rb3—g3	d4—d3
51.	Rg3—g8	Rh7—a7
52.	Rg8—c8!	Kc4—b3
53.	Rc8—b8	Ra2—c2!
54.	Kc1—d1	Rc2—c5
55.	Kd1—d2	Kb3+a3
56.	Kd2+d3	b5—b4

en Zwart won.

Santa Mariagambiet (*K.* n° 439).

64.

	Suhle.	Hirschfeld.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Pg1—f3	g7—g5*
4.	Lf1—c4	g5—g4*
5.	Pf3—e5	

Het offer 5. Lc4+f7!, Ke8+f7; 6. Pf3—e5!, Kf7—e8*; 7. Dd1+g4, Pg8—f6*; 8. Dg4+f4, Lf8—d6* (B. p. 444) kan alleen tegen verkeerd spel gelukken.

5. . . Dd8—h4!

Beter dan de voorbarige dekkingszet 5... Pg8—h6.

6. Ke1—f1 Pg8—f6

Fijn maar niet zoo beslissend als 6... **Ph6** en 6... **f3**. Het spel (met 6. . . Pf6) heette vroeger zonder eenigen grond Salviogambie (vgl. partij 67).

7.	Dd1—e1*	Dh4+e1!
8.	Kf1+e1	Pf6+e4
9.	Lc4+f7!	Ke8—e7
10.	Lf7—b3	Pe4—f6
11.	d2—d4	d7—d6
12.	Pe5—f7	Rh8—g8
13.	Lc1+f4	Lc8—e6
14.	Lb3+e6	Ke7+e6
15.	Pf7—d8!	Ke6—f5
16.	Rh1—f1!	Kf5—g6
17.	Pd8—e6	Pb8—a6
18.	Ke1—d2	Ra8—e8
19.	Pe6+f8	Rg8+f8
20.	c2—c3	Pf6—h5

Pb1—c3 is beter.

21.	g2—g3	Re8—e4
22.	Pb1—a3	Ph5+f4
23.	g3+f4	Re4+f4

24.	Rf1—e1	Rf4—f2!		
25.	Re1—e2	h7—h5		
26.	Ra1—g1	Kg6—g5		
27.	Pa3—c2	Kg5—h4		
28.	Rg1—g2	Rf2+g2		
29.	Re2+g2	Kh4—h3		
30.	Pc2—e3	Rf8—f3		
31.	Rg2—e2	h5—h4		
32.	Pe3—g2	Rf3—f1		
33.	Pg2—e3	Rf1—h1		
34.	Pe3—d5	g4—g3		
35.	h2+g3	h4+g3		
36.	Pd5—f4!	Kh3—g4		
37.	Kd2—e3	Rh1—h2		
38.	Pf4—g2	c7—c6		
39.	Ke3—e4	d6—d5!		
40.	Ke4—e3	Pa6—c7		
41.	Pg2—f4	Rh2+e2!		
42.	Pf4+e2	Pc7—e6		
43.	Pe2—g1	Pe6—f4		
44.	Pg1—f3	Pf4—d3		

Opgegeven.

Avâlosgambiet (*K.* n° 445).

65.

Steinitz. — **Anderssen.**

1. **e2—e4** — **e7—e5**
2. **f2—f4** — **e5+f4**
3. **Pg1—f3** — **g7—g5**
4. **Lf1—c4** — **g5—g4**
5. **Pf3—e5** — **Dd8—h4!**
6. **Ke1—f1** — **Pg8—h6**

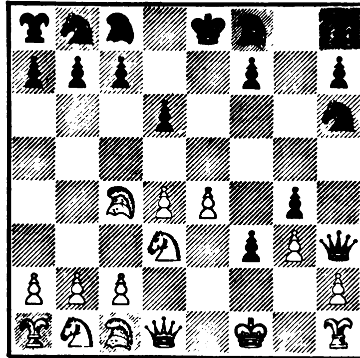
Voor sterker geldt het zelden gebruikte **6... f4—f3**, (7. d4, Pf6; 8. Pc3, c6; 9. Dd2, Lb4; 10. Df4), uit den aanvang dezer eeuw, dat men op goed geluk na Cochrane (1822) genoemd heeft, maar dat reeds 1817 bij **Cazenove** staat (*K.* n° 446, p. XXXIII n° 10).

7. d2—d4* — d7—d6?

Hier is de juiste zet **7... f4—f3.**

8. Pe5—d3 — f4—f3
9. g2—g3 — Dh4—h3!

Dit schaakbieden is tijdverlies, want met 10. Ke1, Dg2; 11. Pf2 en 12. Lf1, of: 10. Kf2, Dg2!; 11. Ke3, Pg8; 12. Pf4, Lh6; 13. Lf1, Dh1°; 14. Lb5! zou de zwarte dam verloren gaan.



10. Kf1—e1 — Dh3—h5
11. Pb1—c3 — c7—c6
12. Lc1—d2 — Dh5—g6
13. Pd3—f4 — Dg6—f6
14. Ld2—e3 — Pb8—d7
15. Ke1—f2 — Ph6—g8
16. e4—e5 — Df6—e7
17. e5—e6 — f7+e6
18. Pf4+e6 — Pd7+f6
19. Le3—f4 — Lc8+e6
20. Lc4+e6 — Ke8—d8
21. Rh1—e1 — De7—g7
22. d4—d5 — c6—c5
23. Pc3—b5 — Pf6—e8
24. Dd1—d2 — Pg8—f6

25.	Dd2—a5 !	b7—b6
26.	Da5—a4	Dg7—b7
27.	Lf4—g5	Lf8—e7
28.	Le6—f7	Db7—d7
29.	Lf7+e8	Rh8+e8
30.	Re1—e6	a7—a6
31.	Ra1—e1	Dd7+b5
32.	Da4+b5	a6+b5
33.	Lg5+f6	Ra8—a7
34.	Re6+d6 !	Ra7—d7
35.	Rd6—e6	Le7+f6
36.	Re6+e8 !	Kd8—c7
37.	Re8—e6	Lf6+b2
38.	Re6—e7	Lb2—d4 !
39.	Kf2—f1	Rd7+e7
40.	Re1+e7 !	Kc7—d6
41.	Re7+h7	Kd6+d5
42.	Rh7—h4	Kd5—c4
43.	Rh4+g4	Kc4—c3
44.	h2—h4	Kc3+c2
45.	h4—h5	Ld4—e3
46.	Rg4—f4	c5—c4
47.	h5—h6	Le3+f4
48.	g3+f4	c4—c3
49.	h6—h7	Kc2—b1
50.	h7—h8D	c3—c2
51.	Dh8—h7	Kb1—b2
52.	Dh7—g7 !	Kb2+a2
53.	Dg7—c3 en Wit wint.	

66.

Steinitz. — **Anderssen.**

Opening = 65.

9. . . Dh4—e7 *

Dezen terugtocht ried Polerio reeds aan.

10.	Pb1—c3	Lc8—e6
11.	d4—d5	Le6—c8
12.	e4—e5 ?	d6+e5
13.	Pd3+e5	De7+e5
14.	Lc1—f4	De5—g7
15.	Pc3—b5	Lf8—d6 *
16.	Dd1—e1 !	Ke8—d8
17.	Lf4+d6	c7+d6
18.	Dd1—b4	Ph6—f5
19.	Lc4—d3	Pb8—a6
20.	Db4—a3	Pa6—c5
21.	Ld3+f5	Dg7—h6 *
22.	Lf5—d3	Rh8—e8
23.	h2—h4	Dh6—d2
24.	Rh1—g1	Re8—e2

Opgegeven.

Salviogambiet (*K.* n° 445 aanm.).

67.

Anderssen. — **Zukertort.**

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Pg1—f3	g7—g5
4.	Lf1—c4	g5—g4
5.	Pf3—e5	Dd8—h4 !
6.	Ke1—f1	Pg8—h6
7.	d2—d4	f4—f3 *

Deze variant in het Gambiet Avalos, die het eerst voorkomt bij **Salvio** (1604 p. 78) kan na dezen auteur genoemd worden, maar stellig niet na Silberschmidt (1829 pp. 49—59).

8.	Pb1—c3	d7—d6
9.	Pe5—d3	f3+g2 !
10.	Kf1+g2	Lf8—g7
11.	Pd3—f4	K⌒
12.	Lc1—e3	Kg8—h8
13.	Dd1—d2	f7—f5

14.	e4—e5	d6+e5
15.	d4+e5	Pb8—c6
16.	e5—e6	b7—b6
17.	Lc4—d5	Lc8—b7
18.	h2—h3	Ra8—d8
19.	h3+g4	Dh5+g4 !
20.	Kg2—f2	Pc6—e7
21.	Ra1—g1	Lb7+d5
22.	Pc3+d5	Pe7+d5
23.	Pf4+d5	f5—f4 *
24.	Le3—d4	Rd8+d5
25.	Ld4+g7 !	Dg4+g7
26.	Dd2+d5	Ph6—g4 !
27.	Rg1+g4	Dg7+g4
28.	Rh1—g1	Dg4—h4 !
29.	Kf2—f1	Dh4—h3 !
30.	Rg1—g2	Dh3—e3
31.	Rg2—e2	De3—h3 !
32.	Kf1—e1	Dh3—h4 !

Opgegeven.

Polériogambiet (*K*. n° 448).

68.

	Anderssen.	**Zukertort.**
1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**f2—f4**	**e5+f4**
3.	**Pg1—f3**	**g7—g5**
4.	**Lf1—c4**	**g5—g4**
5.	**K⌒**	g4+f3

De voortzettingen van dit schitterend paardoffer, tot dusver zeer onzinnig naar M u z i o genoemd, met 5. **d2—d4** (B. p. 460 § 9), g4+f3; 6. Dd1+f3, d7—d5*; of met 5. **Pb1—c3** (**Mac-Donnellgambiet**), t. a. p. § 8), g4+f3; 6. Dd1+f3, d7—d6, zijn zwakker dan de **rochade.**

6.	Dd1+f3	Dd8—f6

Op de verdediging met **De7** volgt 7. Df3+f4*, De7—c5 !; 8. d2—d4, Dc5+d4 !; 9. Lc1—e3, Dd4+c4; 10. Df4—e5 !, Dc4—e6*; 11. De5+h8, De6—g6.

7.	e4—e5	Df6+e5
8.	d2—d3	Lf8—h6
9.	Pb1—c3	Pg8—e7
10.	Lc1—d2	Pb8—c6 *
11.	Ra1—e1	De5—f5 *
12.	Pc3—d5	Ke8—d8

Sterker is K⌒ (B. p. 454 n° 23).

13.	Ld2—c3	Rh8—e8
14.	Pd5—f6	Re8—f8
15.	g2—g4	Df5—g6
16.	h2—h4	d7—d6 ?

Sterker is d7—d5.

17.	g4—g5	Lh6—g7
18.	Df3+f4	h7—h6
19.	Df4—h2	a7—a6
20.	b2—b4	b7—b5
21.	Lc4—b3	a6—a5
22.	b4+a5 ?	b5—b4 *
23.	Lc3—b2	Ra8+a5
24.	Re1—e2	Lc8—b7
25.	Re2—g2	Ra5—f5
26.	Rf1—e1	h6+g5
27.	h4—h5	Lg7+f6
28.	h5+g6	Lf6+b2
29.	Rg2—g4	Lb2—d4 !
30.	Rg4+d4	Pc6+d4
31.	Re1—e3	f7+g6

Opgegeven. Op 32. Dh3 zou volgen: g4; 33. Dg4°, Rf1 !; 34. Kh2,

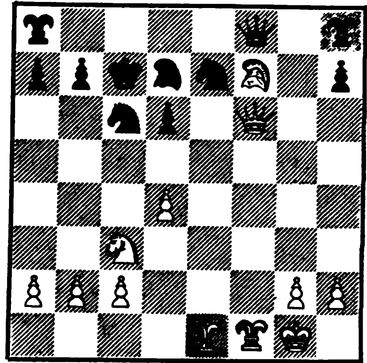
Rf8 ! ; 35. Kh3, Rh1 ! ; 36. Kg3, Rg2 !.

69.

Mayet.	N.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5+f4
3. Pg1—f3	g7—g5
4. Lf1—c4	g5—g4
5. K⌒	g4+f3
6. Dd1+f3	Lf8—h6 ?
7. d2—d4	Dd8—e7
8. Lc1+f4	Lh6+f4
9. Df3+f4	Pb8—c6
10. Lc4+f7 !	Ke8—d8
11. e4—e5 *	d7—d6
12. Pb1—c3 *	Lc8—d7 *
13. Ra1—e1	De7—f8

Op 13... Kc8 volgt: 14. e6, Le8; 15. d5, Pe5; 16. Re5•, de5°; 17. De5•, Pf6; 18. Le8°, Re8°; 19. Rf6°, en Wit moet winnen.

14. Df4—g5 !	Pg8—e7
15. e5+d6	c7+d6
16. Dg5—f6	Kd8—c7



Wit beslist de partij door aanbieding van den dam.

Allgaiergambiet (*K.* n° 498).

70.

Steinitz.	Zukertort.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5+f4
3. Pg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4 *

De onmiddelijke aanval op den dekkenden pion g4 met 4. h2—h4 is de konzekwentste voortzetting van het paardgambiet. Zwart moet den aangevallen pion niet verdedigen, maar er van zijn kant Pf3 mee aangrijpen.

5. Pf3—g5 ?	h7—h6 *

Het paard gaat beter naar e5, wegens den terugtocht naar d3. De zet 5. Pg5 is het eerst (in 1811) uitvoerig ontleed door Allgaier, maar was reeds vóor hem bekend.

6. Pg5+f7	Ke8+f7
7. Lf1—c4 !	d7—d5

Op 7. Dd1+g4, Pg8—f6* ; 8. Dg4+f4, Lf8—d6* volgt het verlies van 't witte spel.

8. Lc4+d5 !	Kf7—g7

Bij 8... Kf7—e8 schijnt de aanval korter te duren.

9. d2—d4	Dd8—f6

Op Ld5+b7 volgt f4—f3 (B. p. 376).

10. e4—e5	Df6—g6 *
11. h4—h5	Dg6—f5
12. K⌒	f4—f3
13. Pb1—d2	Pg8—e7
14. Ld5—e4	Df5+h5
15. Pd2+f3 *	Pb8—c6

16.	Pf3—h2*	Pe7—g6
17.	Rf1—f6	Pg6+e5
18.	d4+e5	Lf8—c5!
19.	Kg1—h1	Pc6+e5
20.	Rf6—f1	Lc8—e6
21.	Lc1—f4	Rh8—f8
22.	Dd1—e1	Lc5—d6
23.	De1—g3	Rf8—f6
24.	Rf1—f2	Ra8—f8
25.	Ra1—f1	b7—b6
26.	b2—b3	Rf8—f7
27.	c2—c4	Kg7—f8
28.	Le4—c2	Kf8—e7
29.	Lc2—b1	Rf6+f4*
30.	Rf2+f4	Rf7+f4
31.	Rf1+f4	Pe5—f7
32.	Dg3—e3	Ld6+f4
33.	De3+f4	Dh5—e5
34.	Df4+e5	Pf7+e5
35.	Ph2—f1	Ke7—d6
36.	Kh1—h2	Kd6—c5
37.	Kh2—g3	Kc5—d4
38.	Kg3—f4	Pe5—d3!
39.	Lb1+d3	Kd4+d3
40.	Pf1—e3	h6—h5
41.	g2—g3	a7—a5
42.	Pe3—g2	Kd3—d2
43.	Pg2—e3	a5—a4
44.	b3+a4	Kd2—d3
45.	a2—a3	Le6+c4
46.	Pe3—f5	Lc4—e6
47.	Pf5—g7	Le6—f7
48.	Pg7—f5	c7—c5
49.	Pf5—d6	Lf7—g8
50.	a4—a5	b6+a5
51.	Pd6—b7	c5—c4
52.	Pb7+a5	c4—c3
53.	Pa5—c6	c3—c2
54.	Pc6—b4!	Kd3—c3
55.	Pb4+c2	Kc3+c2
56.	a3—a4	Kc2—d3
57.	a4—a5	Kd3—e2
58.	a5—a6	Lg8—d5

en Zwart won.

Romeinsch gambiet (*K.* n° 476).

71.

	Kolisch.	Anderssen.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Pg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Pf3—e5*	

Zooals bij de voorgaande partij werd opgemerkt, is dit veld beter voor het paard dan **g5**. Dezen zet, die reeds **drie eeuwen** geleden in de romeinsche school gespeeld werd (zie **Polerio** n° 205—210!) na Kieseritzky († 1853) te noemen, zooals tot dusver in de leerboeken geschiedt, is **barbaarsch.**

5. . . h7—h5

Deze aloude verdediging voldoet evenmin als **d7—d6**, en **Dd8—e7** (B. p. 86). Ook **Pb8—c6** is niet sterk, en op **Lf8—e7** volgt 6. Lf1—c4*.

6. Lf1—c4 Rh8—h7

Hier kan ook Pg8—h6 volgen.

7. d2—d4 f4—f3

Polerio n° 206 speelt 7... **d7—d6**; 8. Pe5—d3, Lf8—e7,

enz. De zoogenaamde „klassieke” verdediging van Jänisch (op 7. d2—d4): **Dd8—f6**? leed al zeer spoedig schipbreuk tegen 8. Pc3, c6? (beter Pe7); 9. K⌒, Lh6; 10. Pf7°, Rf7°; 11. e5. Kieseritzky's andwoord op f4—f3: 8. **g2—g3** deugt ook niet wegens 8... Pb8 - c6*.

8.	g2+f3*	d7—d6
9.	Pe5—d3	Lf8—e7
10.	Lc1—e3*	Le7+h4!
11.	Ke1—d2	Lh4—g5
12.	f3—f4	Lg5—h6
13.	Pb1—c3	Lh6—g7
14.	f4—f5	Pb8—c6
15.	Dd1—g1	Lc8—d7
16.	Ra1—e1	Pc6—a5
17.	Lc4—b3	Pa5+b3!
18.	a2+b3	Ld7—c6
19.	Pd3—f4	Pg8—f6
20.	Kd2—c1	Lg7—h6
21.	e4—e5	Lc6+h1
22.	e5+f6	Lh1—f3
23.	Pf4—d5	Ke8—f8
24.	Le3+h6!	Rh7+h6
25.	Dg1—e3	Rh6+f6
26.	De3—g5	Rf6—g6
27.	Dg5+d8!	Ra8+d8
28.	f5+g6	f7+g6
29.	Pd5+c7	Kf8—g8
30.	Pc7—e6	Rd8—e8
31.	Kc1—d2	h5—h4
32.	Pe6—g5	Re8—f8
33.	Pc3—e4	d6—d5
34.	Pe4—f2	g4—g3
35.	Pf2—h3	Lf3—g4
36.	c2—c4	Rf8—f5
37.	c4+d5	Rf5+d5
38.	Re1—e4	Lg4+h3
39.	Pg5+h3	Rd5—h
40.	Re4—f4	Kg8—g
41.	Kd2—d3	a7—a
42.	Kd3—e4	Rh5—b
43.	Rf4+h4	Rb5+b
44.	Rh4—g4	Kg7—h
45.	Ph3—f4	g6—g
46.	Pf4—d3	Kh6—h
47.	Rg4+g3	Kh5—h
48.	Rg3—g1	g5—g
49.	d4—d5	Rb3—b
50.	Ke4—e5	en Wit wo

72.

	Petroff.	Journou
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5+f4
3.	Pg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Pf3—e5	Pg8—f6
6	Lf1—c4	d7—d5
7.	e4+d5	Lf8—d6
8.	d2—d4	Pf6—h5
9.	Lc4—b5!	Ke8—f8

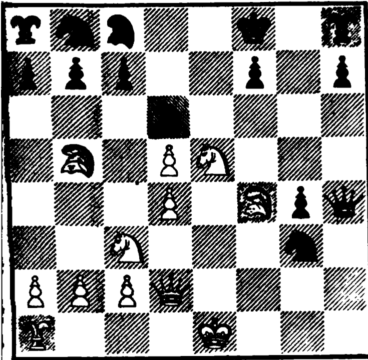
Sterker dan dit ontijdig schaakbieden zijn 9. Pb1—c3 of de Rochade

10.	Pb1—c3	Ph5—g3
11.	Lc1+f4*	Pg3+h1
12.	Dd1—d2	Dd8+h4!
13.	g2—g3	Ph1+g3

Zie de stelling diagram p. 171.

14.	Dd2—f2	Pg3—f5*
15.	Df2+h4	Pf5+h4
16.	Lf4—h6!	Kf8—g8*
17.	Pc3—e4	Ld6—e7*
18.	Lb5—e8	Ph4—f3!
19.	Ke1—f2*	Pf3+e5
20.	d4+e5	Lc8—f5

21.	Pe4—f6!	Le7+f6
22.	e5+f6	Pb8—d7



23.	Le8+d7	Lf5+d7
24.	Ra1—e1	Ra8—e8
25.	Re1+e8!	Ld7+e8
26.	Kf2—g3	Le8—d7
27.	c2—c4	a7—a5
28.	a2—a3	a5—a4

Wit zet zijne pionnen op zwarte ruiten, teneinde de partij onbeslist te houden.

29.	c4—c5	Ld7—c8
30.	d5—d6	c7+d6
31.	c5+d6	Lc8—d7
32.	Kg3—f4	Ld7—e6
33.	Kf4—g3	Remis.

73.

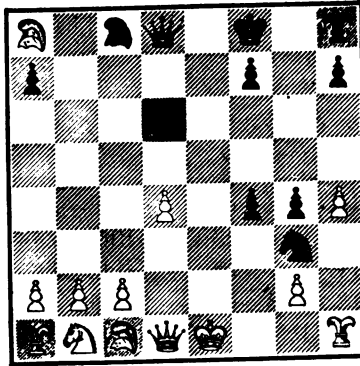
Rosanes. Anderssen.

Opening = 72.

9.	. .	c7—c6*
10.	d5+c6	b7+c6
11.	Pe5+c6	Pb8+c6
12.	Lb5+c6!	Ke8—f8

Een geniale kombinacie!

13.	Lc6+a8	Ph5—g3



Stelling na den 13den zet.

14.	Rh1—h2?	Lc8—f5

Of:

14.	Kf2*	Ph1°!
15.	Dh1°	Lf5
16.	Ld5	Kg7
17.	Pc3	Re8
18.	Lc6	g3!
19.	Kf1	Lc2*
20.	Le8°	De8°
21.	Ld2	Ld3!
22.	Kg1	De5
23.	Dh3	Dd4°!
24.	Kh1	f3
25.	gf3*	Lf5

18.	Lb3	Lc5
19.	dc5°	Dd4!
20.	Kf1	Ld3!

18.	Ld2	g3!
19.	Kf1	Lc2°
20.	Re1 a)	Ld3!
21.	Pe2	Lb4
22.	Lb4*	Dd5°
23.	Dh3	Dh5

20. a) Lf3	Lb4
21. Lf4°	Dd4°
22. Lg3°	Ld3!
23. Pe2	Db2°

en Zwart wint.

15. La8—d5	Kf8—g7
16. Pb1—c3	Rh8—e8!
17. Ke1—f2	Dd8—b6
18. Pc3—a4	Db6—a6
19. Pa4—c3	Ld6—e5

Tegen 19. c2—c4 slaat Zwart Pa4 en geeft, als Wit den dam neemt, in 3 zetten mat.

20. a2—a4	Da6—f1!
21. Dd1+f1	Le5+d4!
22. Lc1—e3	Re8+e3
23. Kf2—g1	Re3—e1 +

Apotheoze!

74.

Anderssen. **Neumann.**

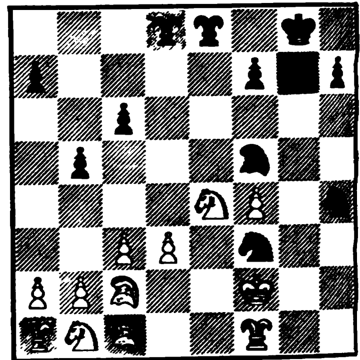
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5+f4
3. Pg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Pf3—e5	Pf8—g7*

Tot 1862 speelde men met afwisselend geluk, doorgaands 5... Pg8—f6, maar Paulsens sterke zet heeft aan het romeinsche gambiet, althands voor wedspelen, den doodsteek toegebracht.

6. Pe5+g4	d7—d5*
7. Pg4—f2	d5+e4
8. Pf2+e4	Dd8—e7
9. Dd1—e2	Pb8—c6
10. c2—c3	Pg8—h6
11. Pe4—f2	De7+e2!

Noch beter is 11... Pf5.

12. Lf1+e2	Ph6—f5*
13. K⁀	K⁀*
14. Le2—b5	f4—f3*
15. g2+f3	Pf5+h4
16. Pf2—e4	Lc8—f5
17. d2—d3	Pc6—e5
18. f3—f4	Pe5—f3!
19. Kg1—f2	c7—c6
20. Lb5—c4	b7—b5
21. Lc4—b3	Ra8—d8
22. Lb3—c2	Rf8—e8



Het zwarte spel is nu uitstekend ontwikkeld!

23. Lc1—e3	Pf3—h2
24. Rf1—g1	Ph2—g4!
25. Kf2—e2	Ph4—g6
26. Pb1—d2	Lf5—c8
27. Lc2—b3	Pg4+e3
28. Ke2+e3	Lg7—h6
29. Ke3—f2	Kg8—g7
30. a2—a4	Lh6+f4
31. a4+b5	f7—f5
32. Ra1+a7 !	Rd8—d7
33. Rg1—a1	f5+e4
34. b5+c6	e4—e3!

35.	Kf2--f3	Rd7—e7
36.	Pd2—e4	h7—h5
37.	Ra7+e7!	Re8+e7
38.	Ra1—a8	Lc8—g4!
39.	Kf3—g2	Pg6—h4!

en het spel werd door Wit opgegeven.

Geweigerd Koningsgambiet (*K.* n° 301).

75.

	Multatuli.	Switzar.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	**Lf8—c5**

Met dezen zet kan Zwart het gambiet ontwijken, maar waarom zou hij dat doen?

3.	Pg1—f3	d7—d6
4.	Rf1—c4	Pg8—f6
5.	b2—b4	Lc5—b6
6.	f4+e5	d6+e5

Daar gaat Wit waarlijk strijken met een pion!

7.	Pf3+e5	Dd8—d4*
8.	Pe5—d3	Lc8—g4

en Wit geeft de kurieuze korrespondenciepartij (!) op.

76.

	Neumann.	Dufresne.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	Lf8—c5
3.	Pg1—f3	d7—d6
4.	Lf1—c4	Pg8—f6
5.	Pb1—c3	K⌒
6.	d2—d3	Pf6—g4?
7.	Rh1—f1	Pg4+h2?
8.	Rf1—h1	Ph2—g4
9.	Dd1—e2	Lc5—f2!(?)
10.	Ke1—f1	Pb8—c6
11.	f4—f5*	Lf2—c5
12.	Pf3—g5	Pg4—h6
13.	De2—h5	Dd8—e8
14.	Pg5+h7	Kg8+h7
15.	Lc1+h6	g7—g6
16.	Dh5+g6!	f7+g6
17.	Lh6+f8+	

Leonardogambiet (*K.* n° 270, 628).

77.

	Bilguer.	v. d. Lasa.
1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Lf1—c4**	f7—f5?

Het hier door meesters bestudeerde „gambiet in de nahand" (tegen 2. Lc4 of Pf3) kan alleen aan 't bord en tegen theoretiesch ongeoefende spelers beproefd worden.

3.	d2—d3*	Pg8—f6

3. e4+f5, of Lc4+g8, Rh8+g8; 4. Dh5!, g6; 5. Dh7°, Rg7 zijn voor Wit nadeelig (B. p. 393).

4.	Pg1—f3	Pb8—c6
5.	Pf3—g5	d7—d5
6.	e4+d5	Pf6+d5
7.	K⌒	Lf8—e7
8.	Rf1—e1	Dd8—d6
9.	Dd1—f3	Le7+g5
10.	Lc4+d5	Pc6—d4
11.	Df3—h5!	g7—g6
12.	Dh5+g5	Dd6+d5
13.	Dg5—f6	Rh8—f8
14.	Re1+e5!	Lc8—e6
15.	Re5+d5	Pd5 e2!
16.	Kg1—f1	Rf8+f6

17.	Lc1—g5	Le6+d5
18.	Lg5+f6	Pe2—f4
19.	g2—g3	Ke8—f7
20.	Lf6—e5	Pf4—e6
21.	Pb1—c3	Ra8—d8
22.	Pc3+d5	Rd8+d5
23.	f2—f4	c7—c6
24.	Kf1—f2	en Wit won

tengevolge van den veroverden pion.

78.

	Mayet.	**Hanstein.**
1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Pg1—f3**	**f7—f5?**
3.	Pf3+e5*	Dd8—f6

Wit kan ook 3. Lc4 spelen, maar e4+f5 deugt niet (B. p. 83).

4.	d2—d4	d7—d6
5.	Pe5—c4	f5+e4
6.	Pb1—c3	Pg8—e7
7.	d4—d5	Df6—g6
8.	h2—h3	h7—h5
9.	Lc1—f4	Lc8—f5
10.	Dd1—d4	a7—a6
11.	a2—a4	Pb8—d7
12.	K⌒c1	Pd7—f6
13.	Lf4+d6	c7+d6
14.	Pc4+d6!	Ke8—d7
15.	Pd6+b7	Pe7—c8
16.	d5—d6	Kd7—e8
17.	Dd4—e5!	Ke8—d7
18.	Lf1—b5!	a6+b5
19.	De5+b5!	Kd7—e6
20.	Pb7—d8+	

Tot verdere oefening en versterking van den schaakblik laten we de internacionale wedstrijden tusschen de schaakvertegenwoordigers van Frankrijk en Engeland in 1834 en 1843 volgen.

De eerste schaakspeler van den hoogsten rang, dien Frankrijk werkelijk heeft opgeleverd, was Labourdonnais (1795—1840). Zijn engelsche tijdgenoot Alexander Mac Donnell (1798—1835) was de uitstekendste leerling van Lewis. Beide meesters begonnen in de maand juni van het jaar 1834, in de Westminster schaakklub te Londen, hun beroemden internacionalen wedstrijd. Er werden in het geheel zes matches gespeeld, waarvan de laatste echter niet afgeloopen is. Een (nooit weersproken) verslag van november 1834 bericht omtrend den uitslag: »Achtentachtig partijen werden door de heeren gespeeld, van welk getal er veertien remis bleven. Van de overige vierenzeventig won de heer de la Bourdonnais er vierenveertig en verloor hij er dertig" [1]).

1) Hierna moeten de verkeerde opgaven bij Greenwood Walker 1835 en George Walker 1844 verbeterd worden. De fransche kampvechter zegt zelf in zijn Palamède (1836 p. 26): „En 1834, je fis un voyage en Angleterre, pour entrer en lice avec un amateur qu'on disait d'une force extraordinaire: c'était M. Mac-Donnel. J'avais déjà joué avec lui en 1823, mais à cette époque je lui avais fait un fort avantage. Nous engageâmes, en 1834, une partie assez importante. Les Anglais, toujours hardis et fort parieurs, mirent aux enjeux une forte somme. Les journaux de Londres annoncèrent ce défi, comme ils

De verhouding was voor M'Donnell het ongunstigst gedurende het be-
in van den strijd, maar hij ontwikkelde zijn meesterschap spoedig

uraient fait pour une veritable campagne militaire. Il fut convenu que nous ferions 21 rties. J'en perdis 6, et j'en gagnai 16 (dus 22?). Plusieurs défis suivirent ce premier. utes les foris que je voulus faire avantage à M. Mac-D., je fus battu: à but, je gagnai ujours. (!!) Je vis que la question pouvait ainsi se résumer entre nous deux: j'étai plus rt, mais je ne pouvais faire avantage. Je déclare que M. Mac-D. est le plus habile ateur d'échecs que j'aie connu, après M. Deschapelles, notre célèbre amateur franis (die reeds in 1821 niet meer bestand was tegen Lewis en Cochrane). Sur 100 rties que j'ai jouées avec M. Mac-D., 50 ont été jugées dignes de l'impression; elles t été publiées en Angleterre. Ces parties, j'ose le dire, sont aujourd'hui classiques et viennent des objets d'étude pour les amateurs." Dit getal 100 is zoo maar een globale m, want dat M'Donnell vóórkreeg werd openlijk tegengesproken, maar de tegenspraak iet weerlegd. Met het oog op de verloren damgambieten en dergel. ontliepen de twee eesters elkaar niet veel. M'D. had noch weinig gelijkop gespeeld en schitterde meer de inkorrekte voorgiftpartij; men vergelijke bijv. volgend Evansgambiet, waarin hij bl voorgaf: 5. c3, La5; 6. K⌒. Pf6; 7 Dc2, K⌒; 8. La3. Re8; 9. d4 5; 10. ed5°, Pd5°; 11. de5°, Pc3°; 12. Rad1, Pd1°; 13. Rd1°, Ld7; 14. Lf7°!, Kf7°; 15. d7°!, Dd7°; 16. Pg5°! en 17. Dh7†. In den wedstrijd speelde hij echter over 't geheel ngsamer dan Labourdonnais. Geo Walker, die de klub destijds gedurig bezocht, rhaalt (Chess Pl. Chron. IV p. 374) dat vele partijen „lasted long—long hours. I have en M'D. an hour and a half, and even more, upon one move; and I once timed La B. 5 minutes. M'D. was incomparably the slower player." De konverzacie was er geen orzaak van, want M.D. verstond geen fransch en Lab. geen engelsch. Van dien tijd agteekent derhalve het misbruik van „loodzitten." Stellen we hier passim de „schaakkoningen" bij elkander: „M Deschapelles a donné, pendant 20 ans, le pion et deux traits à tous les plus forts joueurs de l'Europe (d. w. z. du monde, of noch beter: de l'univers). Il est vraiment à regretter que, par des motifs impérieux de santé (lees: eener walgelijke ijdelheid, die niet wou erkennen dat de bluf allang had uitgediend), M. Des. ait, depuis bien des années, complètement abandonné un plaisir etc. (dat minder geld inbracht dan whist). M. Des. a souvaut joué avec l'excellent roi de Hollande, nous voulons parler de Louis, frère de l'empereur. Il a fait bien des parties aussi avec l'illustre et malheureux maréchal Ney et avec le duc d'Abrantès. La retraite de M. Des. a laissé un grand vide parmi les joueurs d'échecs" (Palamède 1836 p. 25). Dit belette niet, dat M. Des. in den zomer van genoemd jaar de sterkste engelsche spelers uitdaagde tot een wedstrijd, onder voorgaaf van 1 pion en 2 zetten, om minstens 250 en hoogstens 500 pond; dat men in Londen (natuurlijk!) de uitdaging (voor Lewis) aannam, en dat — Monsieur zich achter een vesting van leugens, uitvluchten en voorwendsels terugtrok. De Palamède van 1844 bericht (p. 313), dat Cochrane in 1821 „avait trouvé M. Deschapelles dans toute la maturité de son talent, et Lab. commençant à jeter les fondements de sa solide et brillante réputation. Afin de se livrer plus entièrement à leur jeu, ils se retirèrent tous les trois dans un hôtel à Saint-Cloud, et passèrent là un mois

en was op weg zijn geduchten tegenstander intehalen. Hij stierf helaa op jeugdigen leeftijd, reeds één jaar daarna. Maar de reeks der pa tijen is onsterfelijk! Wel is men voortdurend dieper in de kennis de openingen doorgedrongen, maar mooier spel (zonder dat men, zooal later, soms dagen lang aan één partij zwoegde) is niet licht mogelij Wel speelt men tegenwoordig de openingen en dientengevolge de part in menig opzicht korrekter, maar wat de spelleiding, den gee betreft, zijn de partijen Labourdonnais-M'Donnell, in één woord, klassie en een blijvende oefenschool voor ware schaakvrienden. Een bloemlezi van 50 partijen gaf Lewis en Bledow gaf in 1835 daarvan een duitsche ver taling in 't licht. Maar een volledige uitgaaf in de normale n tacie bestaat noch niet. Wie het geheel bestudeeren wil, moet noc altijd de kinderachtige engelsche litanei *queen bishop's pawn takes queen king pawn etc.* opdreunen, een leemte, die niet langer in de schaaklitteratu mag bestaan. In den wedstrijd bood Labourdonnais niet minder da 16maal het damgambiet aan, dat M'Donnell 15maal hardnekkig aan nam; hij verloor daarvan 11 partijen, won 3 en maakte er 1 remise. He

complet à jouer des poules. M. Des. donnait pion et deux traits à Labourdonnais et Cochrane, lesquels jouaient ensemble à but. En résultat, M. Des. gagna, Lab. ne gag ni ne perdit, et se fut M. Cochrane qui fit les frais. Ennuyé de perdre à pion et traits, M. Cochrane proposa à M. Des. de jouer à but, en mettant, lui, le maître, de contre un. La proposition acceptée fut favorable à M. Cochrane, qui gagna plus que l tiers des parties." Zelf schreef Des. den 3. maart 1845 (Pal. p 136): „Je n'ai pa approuvé la fanfare appliquée à ce silencieux et savant jeu; j'ai fait effort pour arrête Lab., se suicidant par la concentration qu'exige la partie *sans voir*, rendue encore plu iuneste par l'âge mûr et l'heure indue. Dans ma jeunesse, au Salon des Echecs, cett partie fut mise à la mode, mais bientôt abandonnée comme une puérilité .. J'en appelle Messieurs, à vos souvenirs; nous avez-vous jamais vus sacrifier deux heures à une parti Non, une partie d'Echecs est communément une affaire de trois quarts d'heure... Je professe autant d'ignorance que Lab. avait d'érudition." — „Après avoir joué deux ans à pion et deux traits, et jamais à un avantage moindre avec *Labourdonnais*, *M. Deschapelles* lui abandonna (dus omstreeks 1822) le sceptre" (Saint-Amant, Pal. 1842, I. p. 16). „M. *Saint-Amant*, après la mort de Labourdonnais (1840), proclamé par M. Deschapelles, en plein cercle des Echecs, le plus fort joueur de l'Europe" (Pal. 1845 p. 30). De kwakzalverij werd besmettelijk. Na den wedstrijd Staunton-Saint-Amant, behalve partij 13 *niet te vergelijken* met het spel van Labourdonnais-M'Donnell, schreef de schaakzwetser Geo. Walker (Chess, Pl. Chron. 1845 p. 93): „Mr. Staunton is the first player in Great-Britain, and unequivocally stronger than St. Amant." Natuurlijk begon nu ook dáar tegen iedereen het pawn-and-move-gezanik (vgl. *K.* pp. XXXIV—XLI, LXX—LXXIV).

Evansgambiet speelde Lab. 15maal, M'D. maar 7 maal, een tweede nadeel voor den laatste. Gewone paardspelen (**giuochi piani**) speelde L. er 4, met ongunstigen uitslag. Met 1... c7—c5 andwoordde hij, met winst, 19 maal tegen 0. Twee centrum-paardspelen en een centrumgambiet, de eenige gambietpartijen die L. behalve de reeds genoemde speelde, werden remis. M'Donnell daarentegen speelde 6maal **paard-** en 5maal **loopergambiet**, wat hem weer een nadeelig saldo opleverde. Alles saamgenomen, waren de beide klassieke schakers vrijwel tegen elkander opgewassen.

79.
d4-Opening.

	Lab.	M'D.
1.	d4	d5
2.	Lf4	c5
3.	e3	Pc6
4.	Pf3	Lg4
5.	Le2	Lf3°
6.	Lf3°	e6
7.	c4	Pf6
8.	Pc3	cd4°
9.	ed4°	dc4°
10.	K⌒	Le7
11.	Lc6°!	bc6°
12.	Da4	K⌒
13.	Dc4°	Rc8
14.	a3	Ld6
15.	Lg3	Lg3°
16.	fg3°	Pd5
17.	Rael	Dg5
18.	Pe4	De7
19.	b4	a5
20.	Pc5	ab4°
21.	ab4°	Rb8
22.	Pa6	Rb6
23.	b5	Da3
24.	Dc5	Dc5°
25.	Pc5°	Rb5°
26.	Pd7	Rc8
27.	Pe5	Rb7
28.	Rc1	Rbc7
29.	Rc5	f6
30.	Pc4	Kf8
31.	Ra1	Ke7
32.	Ra6	Pb4
33.	Ra4	Rb8
34.	Pa5	Pd3
35.	Kf1	Pc5°
36.	dc5°	Rb5

en Zwart wint.

Damgambiet.
80.

	Lab.	M'D.
1.	d4	d5
2.	c4	dc4°
3.	Pc3	f5
4.	e3	e6
5.	Lc4°	c6
6.	Pf3	Ld6
7.	e4	b5
8.	Lb3	a5
9.	ef5°	ef5°
10.	K⌒	a4
11.	Lg8°	Rg8°
12.	Lg5	Dc7
13.	De2!	Kf8?
14.	Rfe1	Kf7
15.	Rac1	Db7
16.	d5	h6
17.	dc6°	Da6
18.	Pb5°	hg5°
19.	Pd6°!	Kg6
20.	Pe5!	Kf6
21.	Dh5	g6
22.	Dh7	Le6
23.	Pg6°	Pc6°
24.	Rc6°	Dd3
25.	De7! (?)	Kg6°

Hier ziet Lab. 25. Re6°! en 26. Df7† over 't hoofd.

26.	Re6°!	Kh5
27.	Dh7!	Kg4
28.	Rc4!	f4
29.	h3!	Dh3°
30.	Dh3° †	

81.

	Lab.	M'D.
1.	d4	d5
2.	c4	dc4°
3.	e3	e5
4.	de5°	Dd1°!
5.	Kd1°	Pc6
6.	f4	Le6
7.	Ld2	Lc5
8.	Pf3	h6
9.	Pc3	Rd8
10.	Ke1	Pge7

11.	Rc1	Lb4
12.	Pb5	Ld2° !
13.	Pd2°	Rd7
14.	Lc4°	Lc4°
15	Rc4°	K⌒
16.	Pf3	Rfd8
17.	Ke2	Pd5
18.	Pbd4	Pd4° !
19.	Rd4°	c5
20.	Rd2	Pb4
21.	a3	Rd2° !
22.	Pd2°	Pc6
23.	Pc4	b6
24.	Rd1	Rd1°
25.	Kd1°	Kf8
26.	Ke2	Ke7
27.	Kd3	Ke6
28.	Ke4	Pe7
29.	g4	g6
30.	a4	f5 !
31.	ef6°	Kf6°
32.	Pe5	Ke6
33.	Pg6°	Pc8
34.	f5 !	Kd6
35.	h4	Kc7
36.	Ke5	Pd6
37.	f6	a6
38.	Ke6	b5
39.	ab5°	ab5°
40.	f7	Pf7°
41.	Kf7°	Kd6
42.	Pf4	c4
43.	g5	hg5°
44.	hg5°	b4
45.	Pe2 en Zwart verl.	

82.

	Lab.	M'D.
	Opening = 81.	
4.	Lc4°	ed4°
5.	ed4°	Pf6
6.	Pf3	Ld6
7.	K⌒	K⌒
8.	Lg5	h6
9.	Lh4	g5
10.	Lg3	Lg4
11.	Pc3	Pc6
12.	Dd3	Kg7
13.	Pe5	Le5°
14.	de5°	Ph5
15.	Pd5	Pg3°
16.	Dg3°	Rh5
17.	f4	Pa5
18.	b3	Pc4°
19.	bc4°	c6
20.	Pf6	Dd4 !
21.	Kh1	Lg6
22.	Rad1	Dc4°
23.	f5	Lh7
24.	Pd7	Rfd8
25.	e6	f6
26.	Dc7	Rdc8
27.	Db7°	Db5
28.	Rdb1	Db7°
29.	Rb7°	Kh8
30.	Pf6°	Lg8
31.	Rfd1	Rcd8
32.	R1d7	Rd7°
33.	Rd7°	g4
34.	Kg1	a5
35.	e7 en Wit won.	

83.

	Lab.	M'D.
	Opening = 82.	
6.	. .	Le7
7.	K⌒	K⌒
8.	h3	Pbd7
9.	Pc3	Pb6
10.	Lb3	c6
11.	Le3	Pfd5
12.	De2	f5
13.	Rae1	f4?
14.	Lf4°	Rf4°
15.	De7°	De7°
16.	Re7°	Kf8
17.	Re4	Rf6
18.	Pd5°	cd5°
19.	Re3	Lf5
20.	Pe5	h6
21.	Rc1	Rd8
22.	Rc7	Lc8
23.	Rg3	Ld7
24.	Ld5°	Pd5°
25.	Rd7°	Rd7°
26.	Pd7° !	en wint.

84.

	Lab.	M'D.
1.	d4	d5
2.	c4	dc4°
3.	e3	e5
4.	Lc4°	ed4°
5.	ed4°	Pf6
6.	Pc3	Le7
7.	Pf3	K⌒
8.	h3	c6
9.	Le3	Lf5
10.	g4	Lg6
11.	Pe5	Pbd7
12.	Pg6°	hg6°
13.	h4	Pb6
14.	Lb3	Pfd5
15.	h5	Pe3°
16.	fe3°	Lh4 !
17.	Kd2	gh5°

18	Df3	Lg5
19.	Raf1	Dd4°!
20.	Kc2	Df6
21.	Rh5°	Dg6!
22.	e4	Pd5
23.	Rfh1	Lh6
24.	g5	f5
25.	Pd5°	cd5°
26.	Ld5°!	Kh7
27.	Rh6°!	gh6°
28.	Rh6°!	Dh6°
29.	gh6°	en wint.

85.

	Lab.	M'D.
	Opening = 84.	
8.	Le3	c6
9.	h3	Pbd7
10.	Lb3	Pb6
11.	K⌒	Pfd5
12.	a4	a5
13.	Pe5	Le6
14.	Lc2	f5
15.	De2	f4
16.	Ld2	De8
17.	Rae1	Lf7
18.	De4	g6
19.	Lf4°	Pf4°
20.	Df4°	Lc4
21.	Dh6	Lf1°
22.	Lg6°	hg6°
23.	Pg6°	Pc8
24.	Dh8!	Kf7
25.	Dh7!	Kf6
26.	Pf4	Ld3
27.	Re6!	Kg5
28.	Dh6!	Kf5
29.	Re5 †	

86.

	Lab.	M'D.
	Opening = 84.	
8.	K⌒	c6
9.	h3	Pbd7
10.	Le3	Pb6
11.	Lb3	Pfd5
12.	De2	Kh8
13.	Rae1	Ld6
14.	Lc2	f5
15.	Pe5	f4
16.	Dh5	Pf6
17.	Pg6!	Kg8
18.	Lb3!	Pd5
19.	Pd5°	cd5°
20.	Ld5°!	Pd5°
21.	Dd5°!	Rf7
22.	Pe5	Le6
23.	De6°	Le5°
24.	de5°	fe3°
25.	Re3°	De8
26.	De8°	Re8°
27.	f4	Rc7
28.	Rf2	Kf7
29.	g4	Rc5
30.	Re2	a5
31.	Kf2	b5
32.	Kf3	b4
33.	a3	en wint.

87.

	Lab.	M'D.
	Opening = 84.	
8.	h3	Pbd7
9.	Le3	Pb6
10.	Lb3	c6
11.	K⌒	Pfd5
12.	De2	f5
13.	Rae1	g5
14.	Ld2	Lf6
15.	Pe5	De8
16.	f4	g4
17.	hg4°	fg4°
18.	f5	Dh5
19.	Lc2	Dh4
20.	De4	Kh8
21.	Pg4°	Pc4
22.	Pf6°	Df6°
23.	Pd5°	cd5°
24.	Df4	Pd2°
25.	Dd2°	Ld7
26.	Re5	Rg8
27.	Rfe1	Dh4
28.	Re2	Lb5
29.	Rf2	Rg4
30.	f6	Rd4°
31.	De3	Rg4
32.	Re7	d4
33.	De5	Rg5
34.	f7!	Re5°
35.	f8D!	Rf8°
36.	Rf8° †	

88.

	Lab.	M'D.
	Opening = 87.	
13.	Pe5	f4
14.	Ld2	g5
15.	Rae1	Kg7
16.	Pd5°	Pd5°
17.	Pc6°	bc6°
18.	Ld5°	Dd5°
19.	De7°!	Rf7
20.	Db4	Rf5
21.	Re5	Dd7

22.	d5	cd5°
23.	Dd4	Kh6
24.	h4	Le6
25.	Rfe1	Re8
26.	Rg5°	Ref8
27.	De5	Lg4
28.	Rh5!	Lh5°
29.	Dg5 †	

89.

	Lab.	M'D.

Opening = 84.

(6... Ld6).

8.	h3	Rfe8!
9.	Le3	Ld6f4?
10.	Dd2	De7
11.	K⌒g1	Le3°
12.	fe3°	De3°!
13.	De3°	Re3°
14	Pe5	Le6
15.	Le6°	fe6°
16.	Kf2	Re5°
17.	de5°	Pfd7
18.	Pb5	Pa6
19.	Kg3	Pe5°
20.	Rae1	Pg6
21.	Re6°	Pc5
22.	Re3	c6
23.	Pd6	b6
24.	h4	h6
25.	h5	Pf8
26.	Re7	Rd8
27.	Pb7	Rd3!
28.	Rf3	Rd5
29.	Pc5°	Rc5°
30.	Re8 en won.	

90.

	Lab.	M'D.

Opening = 89.

9.	. .	Pc6
10.	K⌒	h6
11.	a3	Lf5
12.	g4	Lg4°
13.	hg4°	Pg4°
14.	Dd3	Df6
15.	Kg2	Pe7
16.	Pe4	Dg6
17.	Pg3	Pe3°
18.	De3°	Pf5
19.	Dd3	Lg3°
20.	fg3°	Dg3!
21.	Kh1	Pe3
22.	Lf7°!	Kh8
23.	Dg6	Pf1°
24.	Raf1°	Dh3!
25.	Kg1	Re3
26.	Rf2	Rf3°
27.	Rg2	Rf7°
28.	Df7°	De3!
29.	Df2	Df2°!
30.	Rf2°	Rd8
31.	Rf4	Rd7
32.	Kf2	Kh7
33.	Kf3	g5
34.	Rf6	Kg7
35.	Re6	Rd4°
36.	Re7!	Kg6
37.	Rc7°	Rd3!
38.	Ke4	Rb3
39.	Rc2	h5
40.	Rd2	g4
41.	Kf4	Rf3!
42.	Ke5	Kg5
43.	Rd7	Rb3
44.	Rd2	g3
45.	Rd8	Kg4
46.	Rg8!	Kh3
47.	Kf4	g2

en Zwart wint.

91.

	Lab.	M'D.
1.	d4	d5
2.	c4	dc4°
3.	e3	e5
4.	Lc4°	ed4°
5.	ed4°	Pf6
6.	Pc3	Ld6
7.	Pf3	Pc6
8.	K⌒	K⌒
9.	h3	h6
10.	a3	Lf5
11.	g4	Pg4°
12.	hg4°	Lg4°
13.	Le2	Lf3°
14.	Lf3°	Dh4
15.	Rfe1	Pd4°
16.	Pe4	Lh2!
17.	Kf1	Rad8
18.	Le3	Pf5
19.	Dc2	Dh3!
20.	Lg2	Dg4
21.	f3	Dg6
22.	Lf2	Pe7
23.	Rad1	Pd5
24.	Lc5	Dc6
25.	Db3	Pf4
26.	Lf8°	Da6!
27.	Kf2	Rd1°
28.	Lf1	Lg1!
29.	Kg1°	Re1°
30.	Pd2	De2

en Zwart wint.

92.

	Lab.	M'D.
	Opening = 91.	
10.	Dd3	Pa5
11.	Lb5	a6
12.	La4	c5
13.	Lc2	c4
14.	De2	b5
15.	Pe4	Lb7
16.	Ld2	Pe4°
17.	Le4°	Rfe8
18.	Pe5	Le5°
19.	de5°	Le4°
20.	La5°	Dd5 ?
	(Ld3 is sterker.)	
21.	f4	Re6
22.	Rad1	Dc6
23.	Rf2	Rae8
24.	Lc3	f5
25.	Kh2	Kh7
26.	g4	g6
27.	De3	Ld3
28.	Rg2	Le4
29.	Rg3	Dc7
30.	Rd4	Rf8
31.	Rd6	Rfe8
32.	Dd4	R8e7
33.	h4	Ld3
34.	h5	fg4°
35.	hg6° !	Lg6°
36.	Rg4°	Lf5
37.	Rg2	Db7
38.	Re6°	Re6°
39.	Rd2	Df7
40.	Kg1	Rg6 !
41.	Rg2	Lh3
42.	Rg6°	Dg6 !
43.	Kf2	Dg2 !
44.	Ke1	Dh1 !
45.	Kd2	Lg4
46.	Kc2	Dg2 !
47.	Ld2	a5
48.	a3	Lf5 !
49.	Kc3	Df3 !
50.	De3	Dd5
51.	Da7 !	Kg6
52.	Dg1 !	Kf7 !
53	Da7 !	Ld7
54.	Kc2	Dd3 !
55.	Kc1	a4
56.	Le1	Df5
57.	Df2	Dg4
58.	Kd2	h5
59.	Ke3	Kg6
60.	Dc2 !	Lf5
61.	De2	Dg1 !
62.	Df2	Df2° !
63.	Kf2°	h4
64.	Kf3	Kh5
65.	Ld2	Le6
66.	Kg2	Kg4
67.	Lc1	h3 !
68.	Kh2	Kf3
69.	Ld2	Ke2
70.	Lc3	Kd3
71.	Kg3	Kc2
72.	Kh2	Kb3
73.	Kg3	b4 ?
	(Te vroeg! Eerst Ld7.)	
74.	ab4°	a3
75.	ba3°	Kc3°
76.	b5	Kd2
77.	b6	Ld5 ?
	(Lc8 is sterker.)	
78.	e6	c3
79.	e7	c2
80.	e8D	c1D
81.	Kh3°	Dh1 !
82.	Kg4	Lf3 !
83.	Kf5	Db1 !
84.	Kg5	Dg1 !
85.	Kf6	Dh6° !
86.	De6	Dd8 !
87.	Kg6	Ld5
88.	Df6	Dg8 !
89.	Kh6	Ke3
90.	a4	Le4
91.	a5	Dh7 !
92.	Kg5	Dg8 !
93.	Kh6 Remis.	

Op 73. . . Ld7 zou hebben kunnen volgen:

74.	Kh2	Lc8
75.	Kg3	b4
76.	ab4°	a3
77.	ba3°	Kc3°
78.	b5	Kd2
79.	b6	c3
80.	e6	c2
81.	e7	c1D
82.	e8D	Dg1 !
83.	K—	D†

93.

	Lab.	M'D.
1.	d4	d5
2.	c4	dc4°
3.	e4	e5
4.	d5	f5
5.	Pc3	Pf6
6.	Lc4°	Lc5
7.	Pf3	De7
8.	Lg5	Lf2° !
9.	Kf1	Lb6

10.	De2	f4
11.	Rd1	Lg4
12.	d6	cd6°
13.	Pd5	Pd5°
14.	Le7°	Pe3!
15.	Ke1	Ke7°
16.	Dd3	Rhd8
17.	Rd2	Pc6
18.	b3	La5
19.	a3	Rac8
20.	Rg1	b5
21.	Lb5°	Lf3°
22.	gf3°	Pd4
23.	Lc4	Pf3!
24.	Kf2	Pd2°
25.	Rg7°!	Kf6
26.	Rf7!	Kg6
27.	Rb7	Pd2c4°
28.	bc4°	Rc4°
29.	Db1	Lb6
30.	Kf3	Rc3
31.	Da2	Pc4!
32.	Kg4	Rg8
33.	Rb6°	ab6°
34.	Kh4	Kf6
35.	De2	Rg6
36.	Dh5	Pe3

en Zwart wint.

94.

	Lab.	M'D.
Opening = 93.		
7.	. .	fe4°
8.	Pg5	K⌒
9.	K⌒	Ld6
10.	Pe6?	Le6°
11.	de6°	Kh8
12.	Lg5	Pc6
13.	Pe4°	De7
14.	Kh1	Rad8
15.	Da4	a6
16.	Ld5	Pd4
17.	Lf6°	gf6°
18.	Lb7°	De6°
19.	Rae1	f5
20.	Pc3	Df6
21.	Da6°	e4
22.	Dc4	Lh2°
23.	Re3	Pf3
24.	Ref3°	ef3°
25.	Kh2°	Rd4
26.	Dc5	fg2°
27.	Lg2°	Rg8
28.	f4	Dg7
29.	Rf2	Rf4°
30.	Re2	Rg4
31.	Lh3	Rf4
32.	Rg2	Dd4
33.	Dd4°!	Rd4°
34.	Rf2	f4
35.	a4	Kg7
36.	Lg2	Rf8
37.	a5	Rd6
38.	Lb7	Rf5
39.	a6	f3
40.	Kg1	Rg6!

(Beter was Rh6.)

41.	Kf1	Rh6
42.	Ke1	Rh1!
43.	Kd2	Ra1
44.	Kd3	Kf6
45.	Pd5!	Kg5
46.	Pe3	Rf6

(46. Pc7° is beter.)

47.	Pc4	h5
48.	Pa3	Rad1!
49.	Kc2	Rd8
50.	a7	Kg4
51.	a8D	Ra8°
52.	La8°	Kg3
53.	Rf1	Kg2
54.	Rd1	c6
55.	Lb7	f2
56.	Pc4	Re6
57.	Pd2	h4
58.	b4	h3
59.	b5	h2
60.	Lc6!	Kg3
61.	Lh1	Rb6
62.	Rb1	Rb8
63.	b6 en won.	

95.

	M'D.	Lab.
1.	d4	e6
2.	c4	d5
3.	Pc3	Pf6
4.	Pf3	c5
5.	cd5°	ed5°
6.	Lg5	Le6
7.	e3	Pc6
8.	Ld3	Le7
9.	dc5°	Lc5°
10.	K⌒	h6
11.	Lf6°	Df6°
12.	Rc1	Ld6
13.	Lb5	K⌒g
14.	Pd5°	Db2°
15.	Rb1	Da3
16.	e4	Rad8
17.	Pd2	a6
18.	Lc4	b5
19.	Lb3	Pd4
20.	Dh5	Pb3°
21.	Pb3°	Da2°
22.	Pd4	Dc4

23.	Rfd1	Ld5°
24.	ed5°	Rfe8
25.	Rbc1	Da2
26.	Pf5	De2
27.	Dh3	b4
28.	g4	a5
29.	Re1	De1°!
30.	Re1°	Re1°!
31.	Kg2	a4
32.	Dh4	f6
33.	Dh5	Lf8
34.	Dg6	Kh8
35.	Ph6°	gh6°
36.	Df6°!	Kg8
37.	Dd8°	a3
38.	Da5	Rd1
39.	Da4	Rd2
40.	d6	Ld6°
41.	De8!	Kg7
42.	Dd7!	Kf8
43.	Df5!	Kg7
44.	g5	Le7
45.	De5!	Kg6
46.	De4!	Kf7
47.	Df4!	Ke8
48.	Dd2°	hg5°
49.	Dd5 en wint.	

c5-Opening.

96.

	M'D.	Lab.
1.	e4	c5
2.	f4?	Pc6
3.	Pf3	e6
4.	c3	d5
5.	e5	f6
6.	Pa3	Ph6
7.	Pc2	Db6
8.	d4	Ld7
9.	Pe3	cd4°
10.	cd4°	Lb4!
11.	Kf2	K⌒
12.	Kg3	Rac8
13.	h4	fe5°
14.	fe5°	Rf3°!
15.	gf3°	Pe4°
16.	Ld3	Rf8
17.	f4	Le5
18.	Rf1	Lb5
19.	Lb5°	Db5°
20.	Kh3	Pe2
21.	Pg2	Pf5
22.	Kh2	Peg3
23.	Rf3	Pe4
24.	Df1	De8
25.	b4	Ld4
26.	Rb1	Dh5
27.	Rb3	Rc8
28.	Le3	Rc2
29.	Kg1	Pe3°
30.	Rfe3°	Pd2
31.	Dd3	Rc1!
32.	Kh2	Pf1!
33.	Kh3	Pe3°
34.	Pe3°	Df3!
35.	Kh2	Rh1+

97.

	M'D.	Lab.
1.	e4	c5
2.	f4	Pc6
3.	c3	e6
4.	Pf3	d5
5.	e5	Db6
6.	Ld3	f6
7.	Lc2	Ph6
8.	K⌒	Pf7
9.	Kh1	Ld7
10.	d4	Le7
11.	a3	a5
12.	b3	f5
13.	Le3	K⌒
14.	Pbd2	Rfc8
15.	h3	Kh8
16.	g4	g6
17.	Rg1	cd4°
18.	cd4°	g5
19.	gf5°	ef5°
20.	fg5°	Pce5°
21.	Pe5°	Pe5°
22.	Ra2	Pg6
23.	Pf3	De6
24.	Pe5	Pe5°
25.	de5°	Rc3
26.	Rg3	Rac8
27.	Lb1	Le8
28	Rf2	Lg6
29.	b4	ab4°
30.	ab4°	Re3°
31.	Re3°	Lg5°
32.	Re1	Rc1
33.	Dc1°	Lc1°
34.	Rc1°	De5°
35.	Rcf1	d4
36.	Lf5°	Lf5°
37.	Rf5°	De4!
38.	Kg1	d3
39.	Rf8!	Kg7
40.	R1f6	Dd4!
41.	Kf1	Df6°
42.	Rf6°	Kf6°
43.	Kf2	Ke5
44.	Ke3	d2
45.	Kd2°	Kd4
46.	b5	Kc5

47.	Kc3	Kb5°
48.	Kb3	h5

en Zwart wint.

98.

	M'D.	Lab.
Opening = 97.		
5....		f6
6.	Ld3	Ph6
7.	Lc2	Db6
8.	K⌒	Ld7
9.	Kh1	Le7
10.	d4	f5
11.	a3	a5
12.	h3	Pf7
13.	b3	h5
14.	Re1	g6
15.	Le3	Ph6
16.	Pbd2	cd4°
17.	cd4°	Kf7
18.	Ra2	Rac8
19.	De2	Kg7
20.	Pg5	Pf7
21.	Pf7°	Kf7°
22.	Df2	Kg7
23.	Pf3	Pd8
24.	Ph4	Pf7
25.	Dg3	Rh6
26.	Lf2	La3°
27.	Lf5°	ef5°
28.	Ra3°	Le6
29.	Rea1	Db4
30.	Ra4	Dc3
31.	Dc3°	Rc3°
32.	Ra5°	Rb3°
33.	Pf3	Rh8
34.	Ra8	Rc8
35.	Rc8°	Lc8°
36.	Rc1	Le6
37.	Rc7	Rb6
38.	Pg5	Kf8
39.	Pe6°!	Re6°
40.	Rb7°	Pd8
41.	Rb8	Re8
42.	Rb5	Pe6
43.	g3	Rd8
44.	Kg2	h4
45.	Kf3	Pc7
46.	Rb6	hg3°
47.	Kg3°	Kg7
48.	h4	en wint.

99.

	M'D.	Lab.
Opening = 96.		
6.	Ld3	Db6
7.	Lc2	Ld7
8.	K⌒	Ph6
9.	Kh1	Le7
10.	d4	f5
11.	a3	a5
12.	h3	K⌒
13.	g4	fg4°
14.	hg4°	Le8
15.	f5	Pg4°
16.	f6	gf6°
17.	ef6°	Lf6°
18.	Rg1	h5
19.	Dd3	Dc7
20.	Lh6	c4
21.	De2	Lg7
22.	Lg7°	Rf3°
23.	Rg4°	hg4°
24.	De6!	Df7
25.	Df7°!	Lf7°

en Zwart wint.

100.

	M'D.	Lab.
Opening = 99.		
6...		Ph6
7.	Lc2	Ld7
8.	K⌒	Db6
9.	d4	K⌒
10.	Kh1	Pg4
11.	a3	Kb8
12.	b4	cd4°
13.	cd4°	Le7
14.	Pc3	Rdf8
15.	Pa4	Dc7
16.	Pc5	Lc5°
17.	bc5°	g5
18.	h3	h5
19.	Kg1	gf4°
20.	hg4°	hg4°
21.	Pe1	fe5°
22.	Lb2	g3
23.	de5°	Pe5°
24.	Pf3	Pf3°!
25.	Rf3°	Rh4
26.	Dd2	Dc5!
27.	Ld4	De7
28.	Da5	a6
29.	Rb1	Lb5
30.	Rb5°	Rfh8
31.	Lh8°	Rh1!
32.	Kh1°	Dh4!
33.	Kg1	Dh2!
34.	Kf1	Dh1!
35.	Ke2	Dg2!
36.	Ke1	Dh1!
37.	Kd2	Dh8°
38.	Da6°	Dh2!
39.	Kc1	en wint.

101.

	M'D.	Lab.
Opening = 96.		
8. . .		cd4°
9.	cd4°	Lb4!
10.	Kf2	Ld7
11.	h4	fe5°
12.	fe5°	K⌒g
13.	Kg3	Pf5!
14.	Kh3	Le7
15.	Ld3	Dd8
16.	g4	Ph4°
17.	Ph4°	Lh4°
18.	g5	Lg5°
19.	Dh5	Lh6
20.	Lh6°	gh6°

(Wit kon winnen met 20. Rhg1 of 22 Lh7°).

21.	Rag1!	Kh8
22.	Dh6°?	De7
23.	Rg3	Rg8
24.	Df6!	Df6°
25.	ef6°	e5!
26.	Kg2	e4
27.	Le2	Rg3°!
28.	Kg3°	Rg8!
29.	Kh4	Rg2
30.	Rf1	Kg8
31.	Ld1	Le6
32.	b4	a6
33.	a4	Rh2!
34.	Kg5	b5
35.	ab5°	ab5°
36.	Lh5	Rc2°
37.	Ra1	Pd8
38.	Ra7	e3
39.	Rg7!	Kf8
40.	Kh6	Pf7!
41.	Lf7°	Lf7°
42.	Rg3	Rh2!
43.	Kg5	e2
44.	Re3	Lh5

en Zwart wint.

102.

	M'D.	Lab.
1.	e4	c5
2.	f4	e6
3.	Pf3	d5
4.	e5	Pc6
5.	c3	f6
6.	Pa3	Ph6
7.	Pc2	Le7
8.	d4	K⌒
9.	Ld3	c4
10.	Le2	Ld7
11.	K⌒	b5
12.	Pe3	a5
13.	Kh1	fe5°
14.	fe5°	Pf5
15.	g4	Pe3°
16.	Le3	Le8
17.	Dd2	Lg6
18.	Pg5	Lg5°
19.	Lg5°	Dd7
20.	h4	b4
21.	Kh2	bc3°
22.	bc3°	a4
23.	h5	Le4
24.	h6	g6
25.	Lf6	Rab8
26.	Lg7	De7
27.	Kg3	Rf1°
28.	Rf1°	a3
29.	Rf6	Pa5
30.	Ld1	Pb3
31.	Df2	Pc1
32.	La4	Pd3
33.	Df1	g5
34.	Lc2	Pc5
35.	dc5°	Lc2°
36.	c6	La5
37.	c7	Re8
38.	Dc1	Dc7°
39.	Dg5°	Lc2
40.	Lf8!	Lg6
41.	La3°	Dd7
42.	Ld6	d4
43.	Df4	Dc8
44.	Dd4°	Dc6
45.	Da7	en Wit wint.

103.

	M'D.	Lab.
Opening = 102.		
7. . .		Db6
8.	d4	cd4°
9.	cd4°	Lb4!
10.	Pb4°	Db4!
11.	Kf2	K⌒
12.	a3	Db6
13.	Kg3	Pd4°
14.	Pd4°	Dd4°
15.	Dd4°	Pf5!
16.	Kh3	Pd4°
17.	b4	fe5°
18.	fe5°	Pc6
19.	Lb2	Rf2
20.	Rb1	Ld7
21.	Ld3	Raf8
22.	Rhf1	a6
23.	Kg3	Rf1°
24.	Rf1°	Rf1°
25.	Lf1°	Pe7
26.	Ld3	Le8

27.	Kf4	Lg6
28.	Le2	Le4
29.	g3	Kf7
30.	Ld1	h6
31.	h4	Pf5
32.	h5	Pe7
33.	g4	Ke8
34.	Ld4	g6
35.	hg6°	Pg6!
36.	Kg3	Ld3
37.	La4!	Ke7
38.	Ld1	Kf7
39.	La4	Pe7
40.	Kh4	b5
41.	Ld1	Pc6
42.	Lb2	Kg6
43.	Kg3	a5
44.	ba5°	Pa5°
45.	Kf4	Pc4
46.	Lc1	Lb1
47.	Lb3	Ld3
48.	Ld1	Kf7
49.	Lb3	d4
50.	a4	ba4°
51.	La4°	Ke7
52.	Lb3	Pa5
53.	Ld1	Lg6
54.	Ld2	Pc4
55.	Lb4!	Kf7
56.	La4	d3
57.	Lc3	d2
58.	Ld1	Kg7
59.	Kf3	h5
60.	Kf4	h4
61.	Ld4	Lb1
62.	Kf3	Kg6
63.	Ke2	Le4
64.	Lf2	h3
65.	Lg3	Kg5
66.	Lh2	Kg4°
67.	Kf2!	Kf5
68.	Ke2	Ld5
69.	Kd3	Pe5!
70.	Kd2°	Pc6?
71.	Ke3	e5
72.	Kf2	Lg2
73.	Kg3	Ke4
74.	Lg4	Ke3
75.	Lh3°	Lh3°
76.	Kh3°	e4
77.	Kg2	Ke2
78.	Lf4	Pe7
79.	Lg5	Pf5
80.	Lf4	Remis.

104.

	M D.	Lab.
Opening = 103.		
8...		Ld7
9.	h4	cd4°
10.	cd4°	Pf5
11.	Kf2	h5
12.	g3	K⌒c8
13.	Kg2	Le7
14.	a3	Le8
15.	b4	Kb8
16.	b5	Pa5
17.	Pe3	Lg6
18.	Ld3	Pe3°!
19.	Le3°	Le4
20.	Le4°	de4°
21.	Pd2	fe5°
22.	fe5°	Db5°
23.	Df1	Dd3
24.	Dd3°	ed3°
25.	Rhb1	Rc8
26.	Kf3	Rc3
27.	Rb5	Ld8
28.	Ke4	a6
29.	R5b1	Le7
30.	a4	Rhd8
31.	Rb6	Rc6
32.	Rab1	Kc7
33.	Rc6°!	Pc6°
34.	Rf1	Lb4
35.	Rf7!	Rd7
36.	Rd7!	Kd7°
37.	Pf3	Le7
38.	Kd3°	Pb4!
39.	Ke4	Pd5
40.	Ld2	b5
41.	ab5°	ab5°
42.	Kd3	Ke8
43.	Lg5	Lg5°
44.	Pg5°	Kd7
45.	Pe4	Kc6
46.	Pc5	Pc7
47.	Ke4	b4
48.	Kd3	Kd5
49.	Pe4	Pb5
50.	g4	hg4°
51.	h5	Pd4°
52.	h6	gh6°
53.	Pf6!	Ke5°
54.	Pg4°!	Kd5

en Zwart wint.

105.

	M D.	Lab.
Opening = 104.		
9. . .		K⌒
10.	a3	Kb8
11.	b4	cd4°
12.	cd4°	Pf5
13.	Kf2	h5

14.	Ld3	Ph6
15.	Ld2	Pg4!
16.	Kg3	Rc8
17.	De2	Le7
18.	a4	g5
19.	a5	Dc7
20.	b5	gf4!
21.	Kh3	Pd4°
22.	Pcd4°	fe5°
23.	b6	Dd6
24.	Pe5?	De5°

(24. W. Rh1—b1*)

25.	De5°!	Pe5°
26.	Lf4°	Ld6
27.	Lb5	Rc3!
28.	g3	Lc8
29.	ba7°!	Ka8
30.	a6	ba6°?

(30. Zw. Pe5—f7*)

31.	La6°	Pf7
32.	Ld6°	Pd6°
33.	Lc8°	Rhc8°
34.	Pe6°	Pe4
35.	Rhg1	Pf2!
36.	Kg2	Pg4
37.	Rgb1	Rc2!
38.	Kg1	Pe5
39.	Ra3	Rc1!
40.	Rc1°	Rc1°!
41.	Kg2	Rc2!
42.	Kf1	Rc6
43.	Pf4	d4
44.	Ke2	Rc2!
45.	Kd1	Rc4
46.	Ph5°	Pg4
47.	Pf4	Pe3!
48.	Ke2	Pf5
49.	Pd5	Pg3°!
50.	Kf3	Rc6

(Er dreigt 51. Ph6!)

51. Kg3° en wint.

106.

	M'D.	Lab.
1.	e4	c5
2.	f4	e6
3.	Pf3	Pc6
4.	c3	d5
5.	e5	f6
6.	Le2	Le7
7.	Pa3	Db6
8.	Pc2	Ph6
9.	d4	cd4°
10.	cd4°	Ld7
11.	Ld3	Pb4
12.	Pb4°	Ld4°!
13.	Kf2?	K⌒g
14.	Rf1	fe5°
15.	fe5°	Pf5?
16.	Lf5°	Rf5°
17.	Kg1	Rc8
18.	g4	Rf7
19.	a4	Rcf8
20.	Le3	Le7
21.	De2	Db3
22.	Lg5	Lb4
23.	Kg2	Rf3°
24.	Rf3°	Rf3°
25.	Rc1?	Rf8
26.	Rc7	Lc6
27.	Le3	Dc4
28.	Dd1	La5
29.	Re7	La4°

en Zwart wint.

107.

	M'D.	Lab.

Opening = 106.

6.	Pa3	Ph6
7.	Pc2	Db6
8.	d4	Ld7
9.	Pe3	cd4°
10.	cd4°	Lb4!
11.	Kf2	K⌒g
12.	Kg3	fe5°
13.	fe5°	Le8
14.	Kh3	Lh5
15.	g4	Lg6
16.	Lg2	Le4
17.	g5	Pf5
18.	Pf5°	Rf5°
19.	Le3	Lf3°
20.	Lf3°	Pe5°
21.	Lg4	Pg4°
22.	Dg4°	Raf8
23.	Rag1	Ld6
24.	Lc1	Rf3!
25.	Kh4	R3f4

en Zwart wint.

108.

	M'D.	Lab.

Opening = 106

5.	. .	f5
6.	Ld3	Le7
7.	Lc2	Db6
8.	K⌒	Ph6
9.	Kh1	K⌒
10.	d4	Ld7
11.	a3	a5
12.	h3	Le8
13.	b3	cd4°

14.	cd4°	Lh5
15.	Le3	Rac8
16.	Ra2	Kh8
17.	Dd2	Dc7
18.	Ph2	Lh4
19.	Rg1	Lg3
20.	Pf1	Lh4
21.	Dd3	Lg6
22.	Pbd2	Le7
23.	De2	Dd7
24.	g4	De8
25.	g5	Pg8
26.	Ld1	Ld8
27.	h4	Lf7
28.	h5	g6
29.	hg6°	Lg6°
30.	Dh2	Lb6
31.	Pf3	Df7
32.	Pg3	Pge7
33.	Rd2	Kg8
34.	Ph4	Pe5°
35.	fe5°	f4
36.	Pg6°	Pg6°
37.	Ph5	fe3°
38.	Pf6!	Kh8
39.	Rd3	Rg8
40.	Rg3	Pf4
41.	Rde3°	Rg7
42.	Ref3	Rc1
43.	Dd2	Rd1!
44.	Dd1°	Ph5
45.	Rh3	Pf6°
46.	Rf6°	De8
47.	Df1	Kg8
48.	Df4	Ld8
49.	Dh4	Lf6°
50.	ef6°	Rc7
51.	g6	Rc1!
52.	Kh2	Rc2!
53.	Kg1	Rc1!
54.	Kf2	Dg6°
55.	Rg3	Rc2!
56.	Ke1	Kf7
57.	Rg6°	Kg6°
58.	f7	Rc8
59.	De7 en wint.	

109.

	M'D.	Lab.
	Opening = 106.	
6.	Ld3	Ph6
7.	Lc2	Db6
8.	K⌒	Pf7
9.	d4	Ld7
10.	a3	a5
11.	Kh1	Le7
12.	h3	f5
13.	b3	h5
14.	Le3	Rc8
15.	Pbd2	cd4°
16.	cd4°	g5
17.	fg5°	Pe5°
18.	Pe5°	Pe5°
19.	Rfe1	Pg6
20.	Pf3	Kf7
21.	Ra2	Ld6
22.	Pe5!	Le5°
23.	de5°	Dc7
24.	Ld4	Dd8
25.	Dd2	h4
26.	b4	a4
27.	De3	Re8
28.	Lb1	De7
29.	Rf2	Kg8
30.	g4	hg3°
31.	Dg3°	Rc4
32.	Lc5	Dh7
33.	Rh2	Lc6
34.	Kg1	Dh5
35.	Rd2	Ph4
36.	Kf2	d4
37.	Rd3	Rd8
38.	g6	Rd7
39.	Red1	Le4
40.	R3d2	Lb1°
41.	Rb1°	Rc3
42.	Rd3	Rc2!
43.	Kf1	Rg2
44.	De1	Dg5
45.	Dh4°	Dh4°
46.	Kg2°	De4!
47.	Rf3	Db1°
48.	h4	De4
49.	h5	d3
50.	h6	d2
51.	h7!	Kh8
52.	Lf8	Df3!
53.	Kf3°	d1D!

en Zwart wint.

110.

	M'D.	Lab.
1.	e4	c5
2.	Pf3	Pc6
3.	d4	cd4°
4.	Pd4°	e5
5.	Pc6°	bc6°
6.	Lc4	Pf6
7.	Lg5	Lc5
8.	K⌒	h6
9.	Lf6°	Df6°
10.	Pc3	a5
11.	Kh1	d6
12.	Dd2	g5
13.	Rad1	Ke7

.	Pa4	Ld4
.	Dd3	h5
.	Db3	h4
.	f3	h3
.	g3	Ld7
.	c3	Rab8
.	Dc2	La7
.	Dd2	Rhg8
.	b3	Rbd8
.	Pb2	Rg7
.	Le2	Dg6
5.	Pc4	Lc5
6.	Pa5°	Rb8
7.	b4	Lb6
8.	Pc4	Df6
29.	Pd6°	Rgg8
30.	Pf7°	Le6
31.	Pd6	Rgd8
32.	c4	Lc4°
33.	Lc4°	Rd6°
34.	Dd6°!	Dd6°
35.	Rd6°	Kd6°
36.	Rb1	Bd4
37.	Lf1	Ra8
38.	Lh3°	Ra2°
39.	Lg2	Rb2
40.	Rb2°	Lb2°
41.	Rf1	Ke6
42.	Kg2	Kf6
43.	Kh3	Lc3
44.	b5	cb5°
45.	Lb5°	Ld4
46.	Kg4	Le3
47.	h4	gh4°
48.	Kh4°	Lc5
49.	Kg4	Lf2
50.	f4	Ld4
51.	Kf3	Lc3
52.	Kg4	Ld4
53.	Kh5	Lf2
54.	Kg4	Ld4
55.	Ld3	Le3
56.	Kf3	Ld2

Remis.

111.

M'D. Lab.

Opening = 110.

4.	. .	Pd4°
5.	Dd4°	e6
6.	Lc4	Pe7
7.	Pc3	Pc6
8.	Dd1	Lc5
9.	K⌒	K⌒
10.	Kh1	f5
11.	ef5°	Rf5°
12.	Ld3	Rf8
13.	Dh5	Rf5
14.	Lf5°	ef5°
15.	Df5°	d6
16.	Dd5!	Kh8
17.	Lg5	Df8
18.	Pe4	Pb4
19.	Db3	Lf5
20.	Rae1	Ld7
21.	a4 en wint.	

112.

M'D. Lab.

Opening = 110.

7.	De2	Le7
8.	Pc3	K⌒
9.	Lg5	Pe5°
10.	Le7	Pc3
11.	De5	Re8
12.	K⌒g	De7°
13.	Dc3°	d5
14.	Ld3	Dd6
15.	Rad1	Ld7
16	Dd4	c5
17.	Dh4	g6
18.	c3	Lc6
19.	f4	c4
20.	Lb1	Re7
21.	Rf2	Rae8
22.	f5	De5
23.	Rdf1	De3
24.	fg6°	fg6°
25.	Df6 Remis.	

113.

M'D. Lab.

Opening = 110.

7.	. .	Le7
8.	De2	d6
9.	Lf6°	Lf6°
10.	Lb3	K⌒
11.	K⌒	d5
12.	ed5°	cd5°
13.	Rd1	d4
14.	c4	Db6
15.	Lc2	Lb7
16.	Pd2	Rae8
17.	Pe4	Ld8
18.	c5	Dc6
19.	f3	Le7
20.	Rac1	f5
21.	Dc4!	Kh8
22.	La4	Dh6
23.	Le8°	fe4°
24.	c6	ef3°
25.	Rc2	De3!
26.	Kh1	Lc8
27.	Ld7	f2

28.	Rf1	d3
29.	Rc3	Ld7°
30.	cd7°	e4
31.	Dc8	Ld8
32.	Dc4 ?	De1
33.	Rc1	d2
34.	Dc5	Rg8
35.	Rd1	e3
36	Dc3	Dd1°
37.	Rd1°	e2

en Zwart wint.

(De pozicie is zéer interessant.)

114.

	M'D.	Lab.
1.	e4	c5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	e6
4.	Pc3	Pf6
5.	e5	d5
6.	ef6°	dc4°
7.	fg7°	Lg7°
8.	Pe4	Dd5
9.	Pg3	h5
10.	h4	e5
11.	K⌒	Lg4
12.	De2	f5
13.	De3	Lf3°
14.	Df3°	Df3°
15.	gf3°	Pd4
16.	Kg2	Pc2°
17.	Rb1	Pd4
18.	b3	cb3°
19.	ab3°	K⌒c8
20.	d3	Lf6
21.	f4	Rhg8
22.	Kh3	ef4°
23.	Lf4°	Rg4
24.	Lg5	Lg5°
25.	hg5°	Pe6
26.	Pf5°	Rd3 !
27.	Pe3	Rg5°
28.	b4	Rd4
29.	bc5°	Rc5°
30.	Rc1	Rc1°
31.	Rc1° !	Kd7

wint.

115.

e6-Opening.

	M'D.	Lab.
1.	e4	e6
2.	f4	d5
3.	e5	c5
4.	Pf3	Pc6
5.	c3	f6
6.	Pa3	Ph6
7.	Pc2	Pf7
8.	d4	Db6
9.	Pe3	cd4°
10.	cd4°	Lb4 !
11.	Kf2	fe5°
12.	fe5°	K⌒
13.	Kg3	Dc7
14.	h4	Pfe5°
15.	de5°	Pe5°
16.	Kh3	Pf3°
17.	gf3°	d4
18.	Pg4	h5
19.	Pf2	De5
20.	Ld3	Ld6
21.	Pe4	Lc7
22.	Kg2	Ld7
23.	f4	Df5
24.	Pg5	Lc6 !
25.	Kg1	Dg4
26.	Dg4°	hg4
27.	Rh2	Ld5
28.	h5 ?	Rf4
29.	Lf4°	Lf4
30.	Pe4	Le3
31.	Kg2	Rf8
32.	Rf1	Rf5
33.	Rhh1 ?	Re5

(Rh4 is beter!)

34.	Kg3	Le4
35.	Le4°	Re4°
36.	Rh4	e5
37	Rg4°	Lf4
38.	Kf3	*Re3*
39.	Kf2	d3
40.	Rfg1	*Re2* !
41.	Kf3	Lh6
42.	Re4	Rb2°
43.	Re5°	Ra2°
44.	Kg4	d2
45.	Rd5	Rc2
46.	Rg3	b5
47.	Rgd3	Rc1
48.	Kf5	Kh7
49.	Rd2°	Ld2°
50.	Rd2°	a5

en Zwart wint.

116.

Centrumgambiet.

	M'D.	Lab.
1.	e4	e5
2.	d4	ed4°
3.	Pf3	c5
4.	Lc4	Pc6
5	c3	Df6
6.	K⌒	d6
7.	cd4°	cd4°

.	Pg5	Ph6
.	f4	Le7
.	e5	Dg6
.	ed6°	Dd6°
.	Pa3	K⌒
.	Ld3	Lf5
.	Pc4	Dg6
.	Pf3	Ld3°
.	Pce5	Lc2
.	Pg6°	Ld1°
8.	Pe7°!	Pe7°
9.	Rd1°	Phf5
0.	g4	Pe3
1.	Le3°	de3°
2.	Rd7	Rfe8
3.	Re1	Pg6
4.	f5	Pf4
5.	Rd4	Ph3!
6.	Kg2	Pf2
7.	Rc4	Rad8
8.	h3	h6
9.	Re2	b5
0.	Rd4	Rd4°
1.	Pd4°	a6
2.	Kf3	Ph3°
3.	Re3°	Pg5!
4.	Kf4	Re3°
5.	Ke3°	g6
36.	fg6°	fg6°
37.	Pc6	Pe6
38.	Ke4	Kf7
39.	Ke5	h5
40.	gh5°	gh5°
41.	Kf5	Pc7
42.	b3	Ke8
43.	a4	ba4°
44.	ba4	Pd5
45.	Kg5	Pe7
46.	Pb8	a5

47.	Pa6	Pg6
48.	Kh5°	Pf4!
49.	Kg5	Pe6!
50.	Kf5	Kd7
51.	Ke5	Remis.

Looperspel.

117.

	Lab.	M'D.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Lc5
3.	De2	d6
4.	c3	Pf6
5.	h3	Pc6
6.	d3	Pe7
7.	Lb3	Pg6
8.	g3	c6
9.	f4	ef4°
10.	gf4°	Lg1°
11.	Rg1°	Lh3°
12.	f5	Pe5
13.	Rg3	Lg4
14.	Dg2	h5
15.	d4	Ped7
16.	Lg5	Db6
17.	Pd2	K⌒g
18.	Lf4	d5
19.	e5	Rfe8
20.	Le3	h4
21.	Rg4°	Pg4°
22.	Dg4°	Pe5°
23.	de5°	De3°!
24.	Kd1	Re5°
25.	Kc2	Dg3
26.	Dd4	De3
27.	Dh4°	Dh6
28.	Dh6°	gh6°
29	Rf1	f6
30.	c4	Kf7
31.	cd5°	cd5°
32.	Kd3	Rg8
33.	Rf4	Ke7
34.	Pf3	Rg3
35.	Kd4	Kd6
36.	Ld1	b5
37.	b4	a6
38.	a4	h5
39.	ab5°	ab5°
40.	Lc2	Re2
41.	Ld3	Rb2
42.	Ke3	Rg4
43.	Pd4	Rf4°
44.	Kf4°	Rb4°
45.	Ke3	Kc5
46.	Pe6!	Kb6
47.	Pf4	Rf4°
48.	Kf4°	Kc5
49.	Le2	h4
50.	Kg4	b4
51.	Kh4°	Kd4
52.	Kg3	b3
53.	Ld1	b2
54.	Lc2	Ke3

en Zwart wint.

118.

	Lab.	M'D.
	Opening	= 117.
3.	. . .	Pf6
4.	d3	Pc6
5.	c3	Pe7
6.	f4	ef4°
7.	d4	Lb6
8.	Lf4°	d6
9.	Ld3	Pg6
10.	Le3	K⌒

11.	h3	Re8
12.	Pd2	De7
13.	K⌒	c5
14.	Kb1	cd4°
15.	cd4°	a5
16.	Pgf3	Ld7
17.	g4	h6
18.	Rdg1	a4
19.	g5	hg5°
20.	Lg5°	a3
21.	b3	Lc6
22.	Rg4	La5
23.	h4	Ld2°
24.	Pd2°	Ra5
25.	h5	Rg5°
26.	Rg5°	Pf4
27.	Df3	Pd3°
28.	d5	Pd5°
29.	Rhg1	Pc3!
30.	Ka1	Le4°
31.	Rg7!	Kh8
32.	Dg3	Lg6
33.	hg6°	De1!
34.	Re1°	Re1!
35.	De1°	Pe1°
36.	Rh7!	Kg8
	en later:	Pc2 †

119.

	M'D.	Lab.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Lc5
3.	c3	De7
4.	Pf3	d6
5.	K⌒	Pf6
6.	d4	Lb6
7.	Pa3	Lg4
8.	Pc2	Pd7
9.	Dd3	d5
10.	ed5°	e4
11.	Dd2	ef3°
12.	Re1	Pe4
13.	Df4	f5
14.	gf3°	g5
15.	De3	Pe5
16.	Lb5!	c6
17.	fg4°	Pg4°
18.	De2	cb5°
19.	f3	Pgf6
20.	fe4°	Pe4°
21.	Db5°!	Dd7
22.	Dd7!	Kd7°
23.	c4	Rae8
24.	c5	Ld8
25.	d6	f4
26.	b4	Rhf8
27.	Rf1	h5
28.	Pa3	Lf6
29.	Lb2	g4
30.	Pc4	f3
31.	Pe5!	Le5°
32.	de5°	h4
33.	Rad1	f2!
34.	Kh1	h3
35.	Rd3	Rg8
36.	b5	g3
37.	hg3°	Tg3°
38.	Rd4	Reg8?
39.	e6!	Kd8
40.	Rd1?	h2
	(Waarom niet Re4?).	
41.	e7!	Kd7
42.	c6!	bc6°
43.	bc6!	Kc6°
44.	e8D!	Re8°
45.	Kh2°	Re6
46.	Rc1!	Kb5
47.	a4!	Kb4
48.	Lc3!	Rc3°
49.	Rc3°	Kc3°
50.	d7	Rd6
51.	Kg2	Rd7°
52.	Rc1!	Kd3
53.	Kf1	Ke3
	en Zwart wint.	

120.

	Lab.	M'D.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Lc5
3.	Pf3	d6
4.	c3	De7
5.	K⌒	Pf6
6.	d4	Lb6
7.	Lg5	c6
8.	Pbd2	h6
9.	Lh4	g5
10.	Lg3	Lc7
11.	Lb3	Lg4
12.	De1	Pbd7
13.	De3	Ph7
14.	h3	Lf3°
15.	Df3°	Phf8
16.	Pc4	h5
17.	Pe3	f6
18.	Pf5	Dh7
19.	h4	Pe6
20.	Rfd1	K⌒
21.	a4	Pf4
22.	a5	d5
23.	Lc2	Df7
24.	Lf4°	g4
25.	De2	ef4°
26.	a6	b6
27.	ed5°	Rhe8

28.	Dc4	Dd5°
29.	Dd5°	cd5°
30.	Rde1	Kb8
31.	Pc7	Pe5
32.	de5°	Re7°
33.	ef6°	Rf7
34.	Re6	Rd6
35.	Rae1	Re6°
36.	Re6°	Ld8
37.	Lg6	Rf6°
38.	Rf6°	Lf6°
39.	g3	fg3°
40.	fg3°	d4
41.	c4	Kc7
42.	Lh5°	d3
43.	b3	Kd6
44.	Lg4°	Kc5
45.	Ld1	Kb4
46.	Kf2	Kc3
47.	Ke3	Ld4!
48.	Ke4	Lf2
49.	Kf4?(h5)	Kd2
50.	Lf3	Kc3
51.	Ld1	Kd2
52.	Lg4	Kc3
53.	Kf3	Ld4
54.	Lf5	d2
55.	Ke2	Lf2
56.	h5	Lg3°
57.	Kd1	Lf4
58.	Le6	Lh6
59.	Lf5	Lg5

Remis.

121.

	M'D.	Lab.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Lc5
3.	b4	Lb4°
4.	f4	d5
5.	ed5°	e4
6.	Pe2	Pf6
7.	K⌒	K⌒
8.	Pc3	c6
9.	dc6°	Pc6°
10.	Kh1	Lg4
11.	De1	e3
12.	de3°	Le2°
13.	Le2°	Pe4
14.	Lb2	Da5
15.	Ld3	Lc3°
16.	Lc3°	Pc3°
17.	Dh4	f5
18.	Rf3	Pe4
19.	Rh3	h6
20.	Rf1	Dc5
21.	Dh5	Dd6
22.	g4	Rae8
23.	Lc4!	Kh7
24.	g5	Pa5
25.	gh6°	g6
26.	De2	Pc4°
27.	Dc4°	Pd2
28.	Dc3	Dc6!
29.	Dc6°	bc6°
30.	Rd1	Rd8

en Zwart wint.

122.

	M'D.	Lab.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Pf6
3.	d4	ed4°
4.	e5	De7
5.	De2	Pg8
6.	Pf3	Pc6
7.	c3	d6
8.	cd4°	Lg4
9.	Lb5	d5
10.	Pc3	De6
11.	h3	Lf3°
12.	Df3°	K⌒
13.	Lc6°	Dc6°
14.	Df7°	Lb4
15.	Ld2	Pe7
16.	K⌒g1	Rdf8
17.	Dh5	Pf5
18.	a3	Lc3°
19.	Lc3°	g6
20.	Dd1	h5
21.	Rc1	De6
22.	f4	h4
23.	Rf3	Rfg8
24.	De1	Kb8
25.	Dd2	Rh7
26.	Dd3	Rhg7
27.	Ld2	a6
28.	b4	Db6
29.	Lc3	Pg3
30.	a4	Pe4
31.	b5	g5
32.	f5	g4
33.	hg4°	Rg4°
34.	Rc2	h3
35.	Rh3°	Rg3
36.	Rg3°	Rg3°
37.	a5	Dh6
38.	Ld2	Dh3
39.	Df1	Rg8
40.	f6	Dh5
41.	f7	Rf8
42	e6	Pg3
43.	Df3	Dh1!
44.	Kf2	Pe4!
45.	Ke2	Db1
46.	c7	Db5°!

47.	Dd3	Pg3!
48.	Kd1	en wint.

Gewoon paardspel.

123.

	Lab.	M'D.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Lc5
4.	c3	d6
5.	d4	ed4°
6.	cd4°	Lb6
7.	d5	Pe5
8.	Pe5°	de5°
9.	Pc3	Pf6
10.	Lg5	K⌒
11.	Df3	Dd6
12.	Lf6°	Df6°
13.	Df6°	gf6°
14.	g4	Kg7
15.	Pe2	Rh8
16.	Rg1	Kf8
17.	Rg2	Ke7
18.	K⌒	h5
19.	g5	f5
20.	Pc3	Lc5
21.	g6	Ld6
22.	gf7°	Kf7°
23.	f4	ef4°
24.	Rdg1	Kf8
25.	Rg6	f3
26.	ef5°	Le5
27.	d6	cd6°
28.	Rg8!	Rg8°
29.	Rg8°!	Ke7
30.	Pd5!	Kd7?
31.	Lb5+	

124.

	M'D.	Lab.
	Opening = 123.	
10.	. .	a6
11.	Df3	Dd6
12.	Lf6°	Df6°
13.	Df6°	gf6°
14.	K⌒c1	Lf2°
15.	Rhf1	Le3!
16.	Kc2	Rhg8
17.	g3	Rg6
18.	d6	c6
19.	Lf7!	Kf7°
20.	d7	Ld7°
21.	Rd7°!	Ke6
22.	Rh7°	Rh6
23.	Rh6°	Lh6°
24.	Rd1	b5
25.	Pe2	a5
26.	g4	Rg8
27.	h3	c5
28	Rd3	Rc8
29.	Pg3	b4
30.	Pf5	Lf8
31.	h4	a4
32.	h5	c4
33.	Rh3	b3!
34.	ab3°	cb3°!
35.	Kb1	Kf7
36.	h6	Kg8
37.	h7!	Kh8
38.	Pe3	a3
39.	ba3°	La3°
40.	Rh1	b2?
	(Zw. Rc8—c6*).	
41.	Pc2	Le7
42.	Kb2°	Rc4
43.	Re1	Kh7°
44.	Kb3	Rc8

Remis.

125.

	Lab.	M'D.
	Opening = 123.	
7.	. .	Pce7
8.	e5	Lg4
9.	Lb5!	Kf8
10.	e6	fe6°
11.	de6°	Pf6
12.	h3	Lf3°
13.	Df3°	c6
14.	Ld3	Dc8
15.	Lf5	Ke8
16.	K⌒	Rf8
17.	Dd3	Pf5°
18.	Df5°	Ke7
19.	Lg5	De6°
20.	Dh7°	Df7
21.	Pc3	Kd7
22.	Df5!	Kc7
23.	Lf4	Rad8
24.	Dc2	Kb8
25.	a4	Ph5
26.	Lg5	Rde8
27.	a5	Lc5
28.	Pa4	Ld4
29.	Dd2	Pg3
30.	Rfd1	Lf2°!
31.	Kh2	Pe4
32.	Dc1	Lg3!
33.	Kg1	Df2!
34.	Kh1	Le5
35.	Rd3	Pg3!
36.	Rg3°	Dg3°
37.	Dg1	Dg5°
38.	a6	Dg3

39. ab7° Rf2
40. Ra3 Df4
41. Pb6 Rf1
42. Pd7! Kc7
43. b8D! Rb8°
en Zwart wint.

126.

MD. Lab.

Opening = 123.

5. d3 Pf6
6. b4 Lb6
7. a4 a6
8. b5 Pe7
9. h3 Pg6
10. De2 Le6
11. Pa3 K⌒
12. g4 d5
13. La2 de4°
14. de4° La2°
15. Ra2° Pd7
16. Pc4 Re8
17. h4 Pc5
18. Rd2 Dc8
19. Rd5 Pa4°
20. h5 Pf4
21. Lf4° Pc3°
22. Dd3 Pd5°
23. Dd5° ef4°
24. Pg5 Re7
25. h6 g6
26. Pb6° cb6°
27. Dd4 Df8
28. Df6 Rd7
29. Ke2 Rad8
30. e5 Rd2!
31. Kf1 Rf2°!
32. Kf2° Dc5!
33. Kg2 Rd2!
34. Kh3 De3!
35. Pf3 Df3°!
36. Kh4 Dh1°!
37. Kg5 Kf8?

(Hier kon Zwart de partij beslissen met
37. . . Dh6°!
38. Kh6° Rh2!
39. Kg5 h6!
40. Kf4° Rf2!
41. K— Rf6°)

38. Dh8! Ke7
39. Df6! Ke8
40. Dh8! Kd7
41. e6! fe6°
42. Dg7! Kd6
43. Df8! Kc7
44. Df4°! Rd6
45. Df7! Kc8
46. Dg8! Rd8
47. Dh7° Dd5!
48. Kh4 Dh1!
49. Kg5 Rd5!
50. Kf6 Df3!
51. Ke6° De4!
52. Kf6 De5!
en Zwart won.

Centrumpaardspel.

127.

Lab. MD.

1. e4 e5
2. Pf3 Pc6
3. d4 ed4°
4. Lc4 Df6
5. c3 d3
6. Dd3° d6
7. K⌒ Dg6
8. Lf4 Le7
9. Pbd2 h5
10. Rfe1 Lh3
11. Ph4 Lh4°
12. Dh3° Lf6
13. e5 de5°
14. Le5° Le5°
15. f4 Pge7
16. fe5° Dg4
17. Dg4° hg4°
18. Pb3 Pg6
19. e6 f5
20. Rad1 Pce5
21. Ld3 Rh5
22. Lc2 Ke7
23. Pd4 Kf6
24. Rf1 Pe7
25. b4 Rah8
26. Pe2 Rh2°
27. Pg3 g6
28. Lb3 Kg5
29. Rde1 Pd3
30. Re3 Pf4
31. Rf2 R2h7
32. Rd2 Ph5
33. Ph5° Rh5°
34. Kf2 f4
35. Re5! Pf5
36. e7 Re8
37. Rd7 Rh7
38. Rc7° Rhe7°
39. Rce7° Re7°
40. Re7° Pe7°
41. a4 Kf5
42. a5 Ke5
43. Ld1 g3!
44. Kf3 Pd5
45. Lc2 g5
46. b5 Pc3°

13*

47.	b6	ab6°
48.	ab6°	Pb5
49.	Kg4	Pd6
50.	Ld3	Pe4
51.	Le2	Kd4
52.	Lf3	Ke5
53.	Le2	Kf6
54.	Lf3	Pf2!(?)
55.	Kh5	g4
56.	Lb7°	Ke7
57.	Lc8	Kd6
58.	Lg4°	Kc6
59.	Kg5	Pd3
60.	Le2	Remis.

128.

Lab. **M'D.**

Opening = 127.

9...		Ph6
10.	Rae1	K⌒
11.	Pd4	Pe5
12.	Le5°	de5°
13.	Pd4f3	Ld6
14.	h3	Kh8
15.	Ph4	Dh5
16.	Dg3	f5
17.	Pf5°	Pf5°
18.	ef5°	Lf5°
19.	Pe4	Le4°
20.	Re4°	Rf6
21.	Rh4	Df5
22.	De3	Dd7
23.	Ld3	g6
24.	Le4	Raf8
25.	Dg3	Dg7
26.	b4	a5
27.	a3	ab4°
28.	ab4°	c5
29.	Rb1	cb4°
30.	cb4°	Lc7
31.	Kh1	Rb6
32.	b5	Ld8
33.	Rg4	g5
34.	Lf3	h5
35.	Re4	g4
36.	hg4°	hg4°
37.	Dg4°	Rh6!
38.	Kg1	Dh7
39.	g3	Rg8
40.	Dc8	Lb6
41.	Dc3	Rg3!
42.	Kf1	Ld4
43.	Dc8!	Rg8
44.	Dc4	Rh1!(?)

(44 .. Rh6—h2*)

45.	Ke2	Rb1°
46.	Rd4°	Rb2!
47.	Rd2	Rd2°!
48.	Kd2°	Rd8!
49.	Ke2	Dh6
50.	Dc3	Dg7
51.	Le4	Kg8
52.	Db3!	Kf8
53.	Df3!	Df7
54.	Lb7°	Df3°
55.	Kf3°	Remis

Evansgambiet.

129.

M'D. **Lab.**

1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Lc5
4.	b4	Lb4°
5.	c3	Le7?
6.	d4	d6
7.	Db3	Pa5
8.	Da4!	c6
9.	Ld3	b5
10.	Dc2	Lf6
11.	de5°	de5°
12.	K⌒	Pe7
13.	La3	K⌒
14.	Pbd2	Le6
15.	Rad1	Dc7
16.	Pb3	Pc4
17.	Lc1	Rfd8
18.	h3	c5
19.	Ph2	Pg6
20.	Pg4	Pd6
21.	Le2	Le7
22.	f4	ef4°
23.	Lf4°	Pf4°
24.	Rf4°	Pc4
25.	Rf3	Lg4°
26.	hg4°	Pe5
27.	Rh3	Rd1!
28.	Dd1°	Rd8
29.	Df1	c4
30.	Pd4	Lc5
31.	Df5	g6
32.	Df2	De7
33.	Kh1	b4
34.	De3	bc3°
35.	Dh6	f6
36.	Pe6?	De6°
37.	Dh7!	Kf8
38.	Dc7	Le7
39.	Rc3°	Db6
40.	Db6°	ab6°
41.	a4	Lb4
42.	Rc1	c3
43	Kh2	Rd2

en Zwart wint.

130.

	Lab.	M'D.
	Opening = 129	
5.	...	Ld6?
6.	d4	h6
7.	K⌒	g5
8.	Pe5°	Le5°
9.	de5°	Pe5°
10.	Lb3	g4
11.	Lf4	Pg6
12.	Dg4°	d6
13.	Df3	Df6
14.	Lg3	Df3°
15.	gf3°	f5
16.	f4	fe4°
17.	Pd2	Pf6
18.	Pe4°	Pe4°
19.	Rfe1	Lg4
20.	Re4!	Kd7
21.	Rae1	Raf8
22.	Rb4	b6
23.	La4!	c6
24.	f5	Lf5°
25.	Rd4	Rf6
26.	Red1	b5
27.	Rd6°!	Rd6°
28.	Rd6°!	Ke7
29.	Lb3	Rc8
30.	h4	Ph4°
31.	Rh6°	Pf3!
32.	Kg2	Pe1!
33.	Kf1	Pd3
34.	Lc2	c5
35.	Rh5	Le4
36.	f3 (?Kg1)	Rf8
37.	Ld3°	Rf3°!
38.	Lf2	Ld3°!
39.	Kg2	Rf5
40.	Lc5°!	Kf7
41.	Rf5°!	Lf5°

Remis.

131.

	Lab.	M'D.
	Opening = 130.	
6.	K⌒	h6
7.	d4	Pf6
8.	de5°	Le5°
9.	Pd5°	Pd5°
10.	Lb3	De7
11.	f4	Dc5!
12.	Kh1	Peg4
13.	De2	Dh5
14.	h3	K⌒
15.	e5	Re8
16.	Df3	Dh4
17.	ef6°	d6
18.	Pa3	Re1
19.	Ld2	Pf2!
20.	Kh2	Lh3°
21.	Df2°	Df2°
22.	Rf2°	Ra1°
23.	gh3°	g6
24.	Rg2	Kf8
25.	f5	g5
26.	h4 en wint.	

132.

	Lab.	M'D.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Lc5
4.	b4	Lb4°
5.	c3	La5
6.	K⌒	d6
7.	d4	ed4°
8.	cd4°	Lb6
9.	Lb2	Pf6
10.	d5	Pa5
11.	Ld3	K⌒
12.	h3	Ph5
13.	Dd2	f5
14.	Pc3	f4
15.	Rfe1	a6
16.	e5	Lf5
17.	e6	De7
18.	Pa4	Ld3°
19.	Dd3°	La7
20.	Lc3	b6
21.	Pd4	Dg5
22.	Pf3?	Df5
	(22. e7; 23. Pe6).	
23.	Df5°	Rf5°
24.	La5°	ba5°
25.	Rc1	Rc8
26.	Rc6	Rd5°
27.	Rec1	Pg3
28.	Re1	Pf5
29.	e7	Rce8
30.	Rc7°	Ld4
31.	Pg5	h6
32.	Rc8	hg5°
33.	Re8°!	Kh7
34.	Rh8!	Kh8°
35.	e8D!	Kh7
36.	Df7	Rb5
37.	Re6 en wint.	

133.

	M'D.	Lab.
	Opening = 132.	
7.	...	Lb6?
8.	de5°	Lg4
9.	Lb5	Lf3°
10.	Df3°	de5°
11.	Dg3	Df6

12.	Lg5	De6
13.	Pa3	Pf6
14.	Lf6°	gf6°
15.	Rac1	Lc5
16.	Dg7	Ke7
17.	Lc4	Rag8
18.	Dg8°	Rg8°
19.	Le6°	fe6°
20.	Pc2	Rg4
21.	Rfe1	f5
22.	ef5°	ef5°
23.	Pe3	Le3°
24.	Re3°	Ke6
25.	Rh3	Rg7
26.	Rh6 !	Ke7
27.	Rb1	Pd8
28.	f3	b6
29.	Rd1	Pf7
30.	Rc6	Rg8
31.	Rc7° !	Kf6
32.	Ra7°	Rc8
33.	Rdd7	Pg5
34.	Rdc7	en wint.

134.

	M'D.	Lab.
	Opening	= 132.
9.	d5	Pe5 ?
10.	Pe5°	de5°
11.	Pd2	Df6
12.	Pf3	Pe7
13.	Lb2	Pg6
14.	Kh1	K⌒
15.	Pe5°	Pe5°
16.	f4	Pc4°
17.	Lf6°	gf6°
18.	Rf3	Kh8
19.	Dd3	Pd6
20.	f5	Rg8
21.	Rf4	Ld7
22.	Dc3	Rg7
23.	Df6°	Rag8
24.	Rh4	Le3
25.	Dc3	Lg5
26.	Rg4	f6
27.	h4	h5
28.	hg5°	hg4°
29.	g6	Pe4°
30.	Dc7°	Re8
31.	Rf1	g3
32.	Df4	Kg8
33.	Kg1	Re5
34.	De3	b7
35.	Dd4	Pd6
36.	Dh4	Pe4
37.	d6	a5
38.	Rf4	Pc3
39.	Rf1	Pe2 !
40.	Kh1	Lf5°
41.	Rf5°	Rf5°
42.	Dc4 !	Kh8
43.	Dc8 !	Rg8
44.	Df5°	en wint.

135.

	Lab.	M'D.
	Opening	= 134.
11.	. .	Pe7
12.	Pf3	Dd6
13.	Lb5 !	Ld7
14.	Ld7° !	Kd7°
15.	Da4 !	Kd8
16.	La3	Df6
17.	d6	Pc6
18.	Rad1	Pd4
19.	Pd4°	Ld4°
20.	Kh1	c5
21.	Rd4°	cd4°
22.	f4	ef4°
23.	Lc5	d3
24.	Lb6 !	ab6°
25.	Da8° !	Kd7
26.	Dh8°	f3
27.	gf3° ?	d2
	(27. Dh7° *).	
28.	Db8	Df3° !
29.	Rf3°	d1D !
30.	Kg2	Dd2 !
31.	Rf2	Dg5 !
32.	Kf3	Df6 !
33.	Ke2	Db2 !
34.	Kf1	Dc1 !
35.	Ke2	Db2 !
36.	Kd3	Da3 !
37.	Ke2	Db2 !
38.	Kf3	Df6 !
39.	Kg4	Dg6 !

Remis.

136.

	Lab.	M'D.
	Opening	= 132.
12.	Pc3	Lg4
13.	h3	Lh5
14.	Kh1	Dd7
15.	Kh2 ?	Rae8
16.	g4	Pg4°
17.	hg4°	Dg4°
18.	Le2	Df4 !
19.	Kh1	Lf3° !
20.	Lf3°	f5
21.	Lg2	Rf6
22.	Dd3	Rh6 !
23.	Lh3	fe4°

24.	Pe4°	Re4°
25.	Lc1	Re3
26.	Le3°	Rh3°!
27.	K—	Dh2 †

137.

	Lab.	M'D.
Opening	=	132.
10.	e5	de5°
11.	d5	Pe7
12.	Le5°	K⌒
13.	Lf6°	gf6°
14.	Pc3	f5
15.	Dd2	Kh8
16.	Rae1	Pg6
17.	Dh6	Df6
18.	Pe5	Dg7
19.	Pg6°!	fg6°
20.	Dg7°!	Kg7°
21.	Re7!	Kh6
22.	Pb5	c6
23.	dc6°	bc6°
24.	Pd6	Lc5
25.	Pf7!	Kg7
26.	Rc7	Lb6
27.	Re7	Kf6
28.	Rfe1	La5
29.	Re2	Rb8
30.	h4	Rb1!
31.	Kh2	Lb4
32.	Rc7	Rc1
33.	Rc6°!	Kg7
34.	Pg5	Ld7
35.	Pe6!	Kh6
36.	Ra6	Rc4°
37.	Pf8°	Lf8°
38.	Ra7°	Rh4°!
39.	Kg3	f4!
40.	Kf3	Lc6!
41.	Re4	Le4°!
42.	Ke4°	Lc5

en Zwart wint.

138.

	Lab.	M'D.
Opening	=	137.
11.	. .	Pa5
12.	Le5°	K⌒
13.	Ld3	Pd5°
14.	Pbe2	Lg4
15.	h3	Lh5
16.	Dc2	Lg6
17.	Lg6°	fg6°
18.	Rad1	De8
19.	Rfe1	Dc6
20.	Db2	Rf7
21.	Ld4	Pf4
22.	Pe4	Ph3°!
23.	Kh2	Rf3°
24.	gf3°	Pf4
25.	Lg7°	Ph5
26.	Pf6!	Pf6°
27.	Df6°	Df6°
28.	Lf6°	Rf8
29.	Rd8	Lf2°
30.	Rf8!	Kf8°
31.	Re7	Ld4
32.	Lg5	h6
33.	Re4	Lg7
34.	Ld8	Pc6
35.	Lc7°	Kf7
36.	Kg3	g5
37.	a4	h5
38.	a5	Kf6
39.	Rc4	Ke6
40.	Rc5	Lf6
41.	Rb5	b6
42.	ab6°	ab6°
43.	Kg2	Pe5
44.	Lb6°	Kf5
45.	Le	Lc7
46.	Kf2	Lf6
47.	Ld2	Le7
48.	Ke3	Lf6
49.	Le1	h4
50.	Lc3	Lg7
51.	Kf2	Lf6
52.	Kg2	Lg7
53.	Ld4	Lf6
54.	Kh3	Kf4
55.	Kg2	Kf5
56.	Lg1	Kg6
57.	Lh2	Pd3
58.	Rd5	Pf4!
59.	Lf4°	gf4°
60.	Kh3 en	
61.	Kg4 en wint.	

139.

	Lab.	M'D.
Opening	=	134.
9.	. .	Pa5
10.	Ld3	Pf6
11.	Pc3	K⌒
12.	h3	Ld7
13.	Lg5	h6
14.	Lh4	g5
15.	Pg5°	hg5°
16.	Lg5°	Ld4
17.	Pe2	La1°
18.	Da1°	Kg7
19.	f4	De7
20.	Dc3	b6
21.	Rf3	Pc4 ?
22.	Lf6°!	Df6°
23.	Rg3! en wint.	

140.

	Lab.	M'D.
	Opening = 139.	
11.	h3	h6
12.	Pc3	K⌒
13.	Kh1	Ph7
14.	Dc2	f5
15.	ef5°	c5
16.	g4	a6
17.	Lf4	Lc7
18.	a4	c4
19.	Le4	Pb3
20.	Rae1	Pc5
21.	Pd4	Pe4°
22.	Re4°	Dh4
23.	Kg2	Pg5
24.	Lg5°	Dg5°
25.	f4	Dh4
26.	Pe6	Le6°
27.	de6°	h5
28.	De2	hg4°
29.	hg4°	b5
30.	Pd5	Rc8
31.	e7	Kf7
32.	Rfe1	en wint.

141.

	M'D.	Lab.
	Opening = 140.	
11.	. .	K⌒
12.	Kh1	c6
13.	Pa3	h6
14.	Lf4	cd5°
15.	ed5°	Lc7
16.	Dd2	Ph7
17.	Pb5	b6 ?
18.	Lh7°!	Kh7°
19.	Dc2!	f5
20.	Dc7°	Dc7°
21.	Pc7°	en wint.

142.

	Lab.	M'D.
	Opening = 139.	
12.	. .	h6
13.	Kh2	c5
14.	Pd2	Ld7
15.	De1	g5
16.	f4	gf4°
17.	Rf4°	c4
18.	Lc2	Ld4
19.	Pf3	Lc3°
20.	Dc3°	Ph5
21.	Rh4	Pg7
22.	Lh6°	f6
23.	Lg7°	Kg7°
24.	e5	fe5°
25.	Rh7!	Kg8
26.	Pe5°	Lf5

(Gedwongen mat: 27. Pf7, Df6; 28. Df6°, Kh7°; 29. Lf5°!, Kg8; 30. Ph6 †).

27.	Pf7	Lh7°
28.	Ph6 †	

143.

	M'D.	Lab.
	Opening = 132.	
9.	h3	Pf6
10.	e5	de5°
11.	La3	Ld4° ?
12.	Db3	Dd7
13.	Pg5	Pd8
14.	Pc3	c5
15.	Pf7°	Rf8
16.	Pe5°	Lc5°
17.	Rfe1	Pc6
18.	Lc5°	Df5
19.	Pb5	Ld7
20.	Pd6!	en wint.

144.

	Lab.	M'D.
	Opening = 132.	
14.	ef5°	Lf5°
15.	Pc3	Lh3°
16.	Lh7°!	Kh8
17.	Lc2	Rf3°
18.	gf3°	Dh4 ?
19.	Pe2	Rf8 ?
20.	Dh6!	Kg8
21.	Lh7!	Kf7
22.	Lg6!	Ke7
23.	Dh5°	Dh5°
24.	Lh5°	Lf1°
25.	Kf1°	Rf5
26.	Lg4	Rd5°
27.	Pf4	Rd2
28.	Re1!	Kf8
29.	Re2	Re2°
30.	Ke2°	Pc4
31.	Pe6!	Kf7
32.	Lg7°	c5
33.	f4	d5
34.	f5	Pd6
35.	Le5	Pe8
36.	Lh5!	Ke7
37.	Le8°	Ke8°
38.	f6	c4
39.	Pg5	Lc5
40.	f7!	Kd7
41.	Lg7	en wint.

145.

	M'D.	Lab.
	Opening = 132.	
9.	h3	h6
10.	Pc3	Pge7
11.	Lb2	K⌒
12.	Pe2	Pg6
13.	Pg3	Kh8
14.	Dc2	Ph4
15.	Ph4°	Dh4°
16.	Rad1	Ld7
17.	Kh2	f5
18.	d5	Pe5
19.	Lc5°	de5°
20.	ef5°	Df4
21.	Ld3	Rae8
22.	Rde1	Db4
23.	Re4	Dd6
24.	Rg4	Dd5°
25.	Ph5	Re7
26.	f6	gf6°
27.	Dc1	Lg4°
28.	Dh6°!	Kg8
29.	Dg6!	for ever.

146.

Opening = 145.

	M'D.	Lab.
10.	Lb2	Pge7
11.	d5	Pa5
12.	Ld3	K⌒
13.	Pc3	Pg6
14.	Dd2	c5
15.	Pa4?	f6
16.	Pb6°	ab6°
17.	Tae1	Pe5
18.	Pe5°	fe5°
19.	f4	ef4°
20.	Rf4°	Rf4°
21.	Df4°	De7
22.	Re3	Ld7
23.	Rg3	g5
24.	h4	Rf8
25.	Dd2	g4
26.	Dh6°	Dh7
27.	Dg5!	Kf7
28.	e5	Dg8
29.	e6!	Ke8
30.	L geeft schaak en wint.	

147.

	M'D.	Lab.
	Opening = 146.	
10.	. .	De7
11.	e5	de5°
12.	La3?	Df6
13.	Re1	Ld7
14.	de5°	Df5
15.	Pc3	K⌒
16.	Pd5	Le6
17.	Ld3	Rd5°
18.	Lf5°	Rd1°
19.	Le6°!	fe6°
20.	Rad1°	Pe7
21.	Rd3	Pd5
22.	g3	g5
23.	Kg2	Rg8
24.	Re4	a5
25.	Pe1	Pb4
26.	Lb4°	ab4°
27.	a3	ba3°
28.	Ra3°	Kd7
29.	Rf3	c5
30.	Rf7!	Kc6
31.	Rh7	Rg6
32.	h4	gh4°
33.	Rh4°	La5
34.	Pf3	Pc7
35.	R7h6°	Rg7
36.	Kf1	b5
37.	Ke2	Kd5
38.	Rh7	Rg8
39.	Rd7!	Kc6
40.	Rd6!	Kb7
41.	Rh7	b4
42.	Pd2	Ra8
43.	Re6°	Lb6
44.	Pc4	Ra2!
45.	Kd3	La7
46.	Rf6	Ra1
47.	e6	Re1
48.	e7	b3.
49.	Pa5!	Kc8
50.	Rf8!	Pe8
51.	Re8°!	Kc7
52.	Pb3°	en wint

148.

	M'D.	Lab.
	Opening = 147.	
12.	d5	Pa5
13.	Pe5°	Pf6
14.	d6	cd6°
15.	Lf7°!	Kd8
16.	Re1	Kc7
17.	Pa3	a6
18.	Rc1!	Lc5
19.	Rc5°!	dc5°
20.	Pec4	Dd8
21.	Le5!	Kc6
22.	Df3!	Pd5
23.	Ld5°!	Kd7
24.	Df5!	Ke8
25.	Df7 †	

149.

	Lab.	M'D.
	Opening = 132.	
9.	Pc3	Pf6
10.	Lg5	h6
11.	Lf6°	Df6°
12.	e5	de5°
13.	Pe5°	Pe5°
14.	de5°	Dh4
15.	De2	K⌒
16.	Kh1	Lg4
17.	f3	Lh5
18.	Rad1	Rfe8
19.	g4	Lg6
20.	f4	c6
21.	f5	Lh7
22.	Rd7	Re7
23.	Re7°?	De7°
24	e6	fe6°
25.	Le6°!	Kh8
26.	Rd1	Rf8
27.	Rd7	Dc5
28.	De1	La5
29.	Pe4	Df5°
30.	gf5°	Le1°
31.	Pd6	Lg8
32.	Rb7°	Lf2
33.	Pf7!	Lf7°
34.	Lf7°	Lb6
35.	Kg2	Kh7
36.	Kf3	h5
37.	Lg6!	Kh6
38.	Re7	Rd8
39.	Re6	Kg5
40.	Re7	Ld4
41.	Re4	Lf6
42.	Rc4	Rc8
43.	h4!	Kh6
44.	a4	c5
45.	Lf7	Ld4
46.	Kf4	Rb8
47.	Rc2	Rb4
48.	Rc4	Lf2
49.	Ke5	Lh4°
50.	Rc5°	Lf6!
51.	Ke6	Ra4°
52.	Rc8	h4
53	Le8	Re4!
54.	Kf7	Kg5
55.	Rc5	Re2
56.	Rc7	a5
57.	Ld7	h3
58.	Le6	h2
59.	Rc1	Kg4
60.	Lc8	Kg3
61.	Kg6	a4
62.	Lb7	Re3
63.	Rc2	a3
64.	Rg2!	Kh3
65.	Rd2	Lb2
66.	Kh5	a2
67.	f6	gf6°

en Zwart wint.

150.

	Lab.	M'D.
1.	e4	e5
2	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Lc5
4.	b4	Lb4°
5.	c3	La5
6.	K⌒	d6
7.	d4	ed4°
8.	cd4°	Lb6
9.	d5	Pce7
10.	e5	Pg6
11.	Lb2	de5°
12.	Le5°	Pf6
13.	Lf6°	Df6°
14.	Re1!	Kf8
15.	Pbd2	Lf5
16.	Db3	h6
17.	a4	Rb8
18.	a5	Lc5
19.	Ld3	Pf4
20.	Lf5°	Df5°
21.	Pe4	Dg4
22.	g3	Ph3!
23.	Kg2	Ld6
24.	Pd6°	cd6°
25.	Ra4	Dd7
26.	Rh4	g5
27.	Rh3°	g4
28.	Rh4	gf3°!
29.	Df3°	Db5
30.	Rhe4	Rh7
31.	Df5	Rg7
32.	Re7	Da5°
33.	Rb7°	Dd8
34.	Ra7°	Dg5
35.	Dg5°	Rg5°
36.	R1e7	Rf5
37.	g4	Rf6
38.	Re2	Rb5
39.	Rd2	Kg7
40.	Rd7	Rb4
41.	h3	Kg6
42.	Rd3	Rbf4
43.	f3	Ra4
44.	Kg3	Rb4
45.	h4	Ra4
46.	Rd8	Kg7
47.	Re3	Ra6
48.	R3e8	Rg6
49.	Re7	Kf6
50.	Rdd7	Rg7

51.	Re8	Rb6
52.	f4	Rh7
53.	h5	Rg7
54.	Kh4	Ra6
55.	Rf3	Rb6
56.	Rc3	Rg8
57.	Rc6	Rc6°
58.	dc6°	Ke6
59.	f5 !	Ke5
60.	c7	Rc8
61.	Rf7°	d5
62.	Rd7	d4
63.	g5	Kf5°
64.	g6	Ke6
65.	Rd4°	Rc7°
66.	Rf4	Ra7
67.	Rf8	Ra4 !
68.	Kg3	Ra3 !
69.	Kf4	Ra4 !
70.	Ke3	Ra3 !
71.	Kd4	Ra4 !
72.	Kc3	Ra3 !
73.	Kc4	Ra4 !
74.	Kb3	Rg4
75.	Rh8	Kf6
76.	Rh6°	Kg7
77.	Rh7 !	Kg8
78.	Kc3	Rh4
79.	Kd3	Rg4
80.	Ke3	Rh4
81.	Kf3	Rb4
82.	Kg3	Ra4
83.	Rf7	Rb4
84.	Rf4	Rb1
85.	Kg4	Rg1 !
86.	Kh4	Kg7
87.	Rf7 !	Kg8
88.	Rf3	Kg7
89.	Rg3	Ra1
90.	Rg4	Rb1
91.	Re4	Rg1
92.	Re3	Kh6
93.	Re7 ?	Rh1 !(?)

(Zwart verzuimt hier remis met Rg4 !; 94. Kh3, Rh4 ! pat of pionnenwinst).

94.	Kg4	Rg1 !
95.	Kf5	Rf1 !
96.	Ke6	Kh5°
97.	g7	Rg1
98.	Kf7	Rf1 !
99.	Ke8	Rg1
100.	Kf8	en wint.

Loopergambiet.

151.

	M'D.	Lab.
1.	e4	e5
2.	f4	ef4°
3.	Lc4	Dh4 !
4.	Kf1	d6
5.	d4	Lg4
6.	Dd3	Pc6
7.	Lf7° !(?)	Kf7°
8.	Db3 !	Kg6
9.	Db7°	Pd4°
10.	Da8°	Pf6
11.	Pa3	f3
12.	g3	Lh3 !
13.	Ke1	Dg4
14.	Le3	d5
15.	Da7°	Pc6
16.	Dc7°	d4
17.	Ld2	De4° !
18.	Kd1	f2
19.	Ph3°	Df3 !
20.	Kc1	Dh1° !

en Zwart wint.

152.

	M'D.	Lab.
Opening = 151.		
4. . .		g5
5.	Pc3	Lg7
6.	d4	d6
7.	Le2	Pc6
8.	e5	Pge7
9.	Pb5	K⌒
10.	Pc7°	Rb8
11.	Pf3	Dh6
12.	ed6°	Pf5
13.	c3	Pg3 !
14.	hg3°	Dh1° !
15.	Kf2	fg3° !
16.	Kg3°	Dd1°
17.	Ld1°	h6
18.	b3	b5
19.	Le3	f5
20.	d5	f4 !
21.	Kh2	fe3°
22.	dc6°	g4
23.	Pd4	Le5 !
24.	Kg1	Ld6°
25.	Pcb5°	Lc5
26.	b4	Lb6
27.	Pd6	Ld4°
28.	cd4°	Rb4°
29.	Pc8°	Rc8°
30.	d5	Kf7
31.	Lb3	Ke7
32.	Kf1	Re4
33.	Ke2	Rf8
34.	Kd3	Re5
35.	Re1	Kd6
36.	Re3°	Re3° !

37.	Ke3°	h5
38.	Ke4	h4
39.	Ld1	h3
40.	gh3°	gh3°
41.	Lf3	h2
42.	Lg2	Rf1

en Zwart wint.

153.

M'D.		Lab.
Opening = 152.		
7.	Pd5	Kd8
8.	Le2	Pc6
9.	e5	Pge7
10.	Pc3	Pf5
11.	Pf3	Dh6
12.	Pe4	f6
13.	ef6°	Lf6°
14.	g4	Pfd4°
15.	Kg2	Lg4°
16.	h4	Lf3°!
17.	Lf3°	Pf3°
18.	Df3°	Pe5
19.	Db3	Dg6
20.	Db7°	Rc8
21.	Ld2	gh4°!
22.	Kf1	Rg8
23.	Pd6°	cd6°
24.	La5!	Ke8
25.	Dc8!	Kf7
26.	Db7!	Le7
27.	Dd5!	Kf8
28.	Rd1	f3
29.	Rd2	h3
30.	Da8!	Kf7
31.	Dd5!	Kf8
32.	Da8!	Kg7
33.	Da7°	Dg2!
34.	Rg2°	fg2°!
35.	Kg1	Pf3!
36.	Kf2	gh1°D
37.	De7°!	Kh6
38.	Dd6°!	Kh5
39.	Dd5!	Rg5
40.	Df7!	Kg4
41.	Dc4!	Pd4
42.	Dd4°!	Kh5
43.	Lb6	Dh2!
44.	Ke1	Re5!
45.	Kd1	De2!
46.	Kc1	De1!
47.	Dd1!	Dd1°!
48.	Kd1°	h2

en Zwart won.

154.

M'D.		Lab.
Opening = 153.		
8.	. .	Pf6
9.	Pf6°	Lf6°
10.	e5	Le7
11.	Dd3	Pc6
12.	c3	Ld7
13.	g3	Dh6
14.	ed6°	Ld6°
15.	h4	g4
16.	Ld1	Df6
17.	Ke1	De7!
18.	Kf2	Re8
19.	gf4°	De1!
20.	Kg2	De4!
21.	De4°	Re4°
22.	Lc2	Re8
23.	Lh7°	Le6
24.	Kg3	Ld5
25.	Rh2	Re1
26.	Pe2	Lc4
27.	d5	Pe7
28.	Pd4	Pd5°
29.	h5	Rg1!
30.	Kf2	Rf1!
31.	Kg3	Pf4°
32.	Kg4°	Kd7
33.	b3	Le6!
34.	Pe6°	Pe6°
35.	Re2	Rh8
36.	Le4	Rg8!
37.	Kh4	Le7!
38.	Kh3	Ld6
39.	h6	Rc1°
40.	h7	Rc3!
41.	Kh4	Le7!
42.	Kh5	Rh3†

155.

M'D.		Lab.
Opening = 152.		
6.	. .	Pc6
7.	e5	Pge7
8.	Pf3	Dh5
9.	Pe4	h6
10.	Pf6!	Lf6°
11.	ef6°	d5
12.	Ld3	Pf5
13.	De1!	Kd8
14.	Pe5	Pfd4°
15.	c3	Pe5°
16.	De5°	Pc6
17.	Dd5°!	Ke8
18.	Lb5?	Le6
(18. Lc1+f4 *)		
19.	Lc6°!	Kf8
20.	Dc5!	Kg8
21.	Lf3	Dg6
22.	Dd4	c5
23.	De5?	Re8
24.	Le2	f3
25.	Kf2	fe2°

26. Le3 b6
27. h4 Ld7
28. Dd5 Df6°!
29. Ke2° Lg4!
30. Kd2 Rd8
en Zwart wint

Paardgambiet.

156.

M'D.		Lab.
1.	e4	e5
2.	f4	ef4°
3.	Pf3	g5
4.	Lc4	Lg7
5.	d4	d6
6.	c3	h6
7.	Pa3	Pc6
8.	Ld2	De7
9.	K⌒	Ld7
10.	b4	K⌒
11.	Ld3	g4
12.	Pe1	f3
13.	gf3°	Pf6
14.	b5	Pb8
15.	Pac2	Rdg8
16.	Kh1	h5
17.	Pe3	gf3°
18.	Df3°	Lg4
19.	Df4	Pbd7
20.	Pf5	De6
21.	Pf3	Lf3°!
22.	Df3°	Pg4
23.	a4	Lh6
24.	Lh6°	Ph6°
25.	a5	Pf5°
26.	ef5°	Dh3
27.	a6	d5
28.	c4	Pf6
29.	ab7°!	Kb8
30..	c5	Pg4
31.	b6	ab6°
32.	c6 en wint.	

157.

M'D.		Lab.
Opening = 156.		
6. . .		Pc6
7.	Db3	De7
8.	Pg5°	Dg5°
9.	Lf7°!	Kf8
10.	Lg8°	Rg8°
11.	Lf4°	Dg6
12.	Rf1	Lf6
13.	Pd2	Ke8
14.	K⌒	Le7
15.	e5	d5
16.	Dd5°	Dg2°
17.	Db3	Pd8
18.	d5	c6
19.	d6	Le6
20.	Pc4	Lf8
21.	d7!	Ld7°
22.	Pd6!	Ld6°
23.	ed6°	Rg6
24.	Lg3	Dh3
25.	Db4	Re6
26.	Dd4	Pf7
27.	Rf2	Dh6!
28.	Kb1	Dg6!
29.	Ka1	c5
30.	Dd2	Rf6
31.	Lf4	Kf8
32.	Rg2	Dh5
33.	Re1	Rd8
34.	De3	Le6
35.	Reg1	Ke8
36.	Lg5	Rd6°
37.	Dg3?	Rf3?

Twee grove fouten! Zw. verzuimt hier 37... Rd1! en 38... Dd1°†.

38.	De1	Rfd3
39.	Lc1	Rd1
40.	Rg8!	Kd7
41.	De4	Dd5
42.	Da4!	Dc6
43.	Da7°	Rg1°
44.	Rg1°	Da6
45.	Da6°	Ra6°
46.	a3	Lb3
47.	Kb1	Rf6
48.	Rg2	Rf1
49.	Rg3	c4
50.	Rg7	Ke6
51.	Rh7°	Pe5
52.	Rh6!	Kd7
53.	Rh7!	Ke6
54.	Rh6!	Kb5
55.	Rh5	Re1
56.	Rg5	Ka4
57.	Rg3	Pd3
58.	Rd3°	cd3°
59.	h4	d2
60.	onversch.	Rc1°†

158.

Lab.		M'D.
Opening = 156.		
5.	h4	h6
6.	d4	d6
7.	c3	Pc6
8.	hg5°	hg5°
9.	Rh8°	Lh8°
10.	De2	De7
11.	Pa3	Lg4
12.	Ld2	K⌒
13.	K⌒	Pf6
14.	Ld3	Re8
15.	Re1	Ph5
16.	Df2	Lf3°

17.	gf3°	a6
18.	Lc2	Pg3
19.	La4	Lg7 ?
20.	d5	Pb8
21.	Le8°	De8°
22.	Dg2	Dh8
23.	Rd1	f5
24.	Le1	Le5
25.	ef5°	Dh7
26.	Pc4	Df5°
27.	Pe5°	De5°
28.	Lg3°	fg3°
29.	Rg1	Dd5°
30.	Dg3°	b6
31.	Dg4 !	Pd7
32.	Rd1	De5
33.	Rg1	De3 !
34.	Kb1	c6
35.	Rh1	Kc7
36.	a3	b5
37.	Ka2	De8
38.	Df5	De2
39.	Dg5°	Df3°
40.	Rh6	De4
41.	Dg8	De2
42.	Rh8	Kb6
43.	Rh7	Kc7
44.	Df7	Kb6
45.	Rg7	De4
46.	Df2 !	Pc5
47.	Rg1	Dc4 !
48.	Ka1	a5
49.	Rd1	Kc7
50.	Df6	Pb7
51.	Rg1	c5
52.	Rg7 !	Kb6
53.	Df7	De4
54.	Ka2	a4
55.	Rg8	Dc6

56.	De6	Df3
57.	Rc8	Dh1
58.	Df7	Ka7
59.	c4	Dh3
60.	Rc7	Db3 !
61.	Kb1	bc4°
62.	Dd5	Db6
63.	Dc6	Dc6°
64.	Rc6°	d5
65.	Kc2	d4
66.	Kd1	Kb8
67.	Ra6	Kc7
68.	Ra4°	Pd6
69.	Ra6	Pe4
70.	Kc2	Pd6
71.	a4	Pc8
72.	a5	Kb7
73.	Rf6	Pa7
74.	b3(b4*)	c3
75.	b4	cb4°
76.	Rb6 !	Kc7
77.	Rb4°	Pc6
78.	Rb5	Pa7
79.	Rb1	Kc6
80.	a6	Pc8
81.	Kd3 ?	Kc7
(81.	Rb7 is sterker.)	
82.	Kd4°	c2
83.	Rc1	Kb6
84.	Rc2°	Pa7
85.	Ra2	Pc6 !
86.	Kc4	Pa7
87.	Ra1	Pc6
88.	Ra3	Pa7
89.	Kd5 ? *a*)	Pb5
90.	Rb3	Ka6°
91.	Kc5	Pa7
92.	Rb8	Ka5

Remis.

Wit had moeten winnen:

a)	89.	Ra2*	Pc6
	90.	Ra1	Pa7
	91.	Kd5	Pb5
	92.	Ke5	Ka7 of *b*)*c*)
	93.	Ke6	Pc7 !
	94.	Kd6	Pa6°
	95.	Kc6 en W. wint Of:	
b)	92. . .		Pa7
	93.	Kd6	Pc8 !
	94.	Kd7	Pa7
	95.	Kd8	Pc6 !
	(Op Kc6 volgt Rb1)		
	96.	Kc8	Ka7
	97.	Kc7	Pb8
	98.	Ra4	Pa6° !
	99.	Kc6 en W wint. Of:	
c)	92. . .		Pc7
	93.	a7	Kb7
	94.	Kf6	Ka8
	95.	Ke7	Pb5
	96.	Kd7	Pa7°
	97.	Rb1 en Wit wint.	

Mac'Donnellgambiet.

159.

	M'D.	Lab.
1.	e4	e5
2.	f4	ef4°
3.	Pf3	g5
4.	Lc4	g4
5.	Pc3	gf3°
6.	Df3°	Pc6
7.	d4	Pd4°
8.	Lf7° !	Kf7°
9.	Dh5 !	Kg7
10.	K⌒	Pe6
11.	Lf4°	Lc5 !
12.	Kh1	Pf6
13.	Dh6 !	Kg8

14.	Rf3	Lf8
15.	Rg3!	Kf7
16.	Dh4	Pf4°
17.	Df4°	d6
18.	Rf1	Le6
19.	Dg5	Ke8
20.	Rf6°	De7
21.	Rgf3	c6
22.	Pe2	Rg8
23.	Dh5!	Kd8
24.	Pd4	Lg4
25.	Da5!	Kc8
26.	Rf1	Ld7
27.	Rf7	De8
28.	b4	b6
29.	Da6!	Kc7
30.	Dc4	Le7
31.	Pc6°?	b5

(Beter was 31 W. b5).

32.	Db5°	Lc6°
33.	Da5!	Kb8
34.	Df5	Ld8
35.	Re1	De5
36.	Df3	d5
37.	b5	Lb7
38.	Rb7°!	Kb7°
39.	Df7!	Lc7

en Zwart wint.

160.

M'D. Lab.

Opening = 159.

6.	. .	Df6
7.	Pd5	De5
8.	c3	Lh6
9.	d4	Dd6
10.	e5	Dc6
11.	Lb5	Dg6
12.	Pc7°!	Kd8
13.	Pa8°	Pe7
14.	K⌒	Rg8
15.	Ld3	Dg7
16.	b4	Pg6
17.	Lg6°	Dg6°
18.	b5	d6
19.	b6	a6
20.	ed6°	Pc6
21.	d7	Ld7°
22.	Pc7	Lg4
23.	Dd5!	Kc8
24.	Lf4°?	Le6
25.	Pe6°	fe6°
26.	Df3	Lf4°
27.	Rae1	e5
28.	Kh1	Dh6
29.	Dh3!	Dh3°
30.	gh3°	Ld2
31.	Rd1	Lc3°
32.	d5	Pe7
33.	Rf7	Lb4
34.	d6	Pc6
35.	Rc7!	Kb8
36.	Rh7°	e4
37.	Rh4	e3
38.	Re4	Lc5
39.	d7	Rd8
40.	h4	Lb6°
41.	h5	Kc7
42.	h6	e2
43.	Re2°	Ld4
44.	h7	Kd7°
45.	Rg2	Rh8
46.	Rg7!	Kd6
47.	Rb7°	Kc5
48.	Kg2	Pd8
49.	Rd7	Pe6
50.	h4	Kc6
51.	Rd4°	Pd4°
52.	Rd4°	Rh7°
53.	Kg3	Kc5
54.	Rd2	a5
55.	Kg4	a4
56.	Rd3	Rb7
57.	h5	Rb4!
58.	Kg3	Rb1
59.	Rd2	Rg1!
60.	Rg2	Rh1
61.	Rh2	Rg1!
62.	Kh4	Rg8
63.	h6	Kb4
64.	Kh5	Ka3
65.	h7	Rb8
66.	Kg5	Rb5!
67.	Kf4	Rb8
68.	Ke4	Re8!
69.	Kd3	Rd8!
70.	Kc2	Rh8
71.	Kb1	Kb4
72.	Rh4!	Kc3
73.	Rh3!	Kc4
74.	Kb2	Kb4
75.	a3!	Kc4
76.	Rh4!	Kb5
77.	Kc3	Rc8!
78.	Kb2	Rh8
79.	Rb4!	Ka5
80.	Rb7	Ka6
81.	Rg7	Ka5
82.	Kc3	Rc8!
83.	Kd4	Rh8
84.	Rg5!	Kb6
85.	Rh5	Kc6
86.	Kc4	Kb6
87.	Kb4	Kc6
88.	Ka4°	Kb6
89.	Rh6!	Kc5
90.	Ka5	Ra8!

91.	Ra6	Rb8
92.	a4	Rc8
93.	Ra7	Rb8
94.	Rc7!	Kd6
95.	Rf7	Ra8!
96.	Kb5	Rb8!
97.	Ka6	Ra8!
98.	Kb7	Rh8
99.	a5 en Wit wint.	

161.

M'D. Lab.

Opening = 159.

6.	...	Lh6
7.	d4	Pc6
8.	K⌒	Pd4°
9.	Lf7°!	Kf7°
10.	Dh5!	Kg7
11.	Lf4°	Lf4°
12.	Rf4°	Pf6
13.	Dg5!	Kf7
14.	Raf1	Ke8
15.	Rf6°	De7
16.	Pd5	Dc5
17.	Kh1	Pe6
18.	Re6°!	de6°

Wit geeft in vier zetten mat.

Openingen met den f-pion.

162.

Lab. M'D.

1.	f4	d5
2.	d4	c5
3.	e3	e6
4.	Pf3	Pc6
5.	c4	cd4°
6.	ed4°	dc4°
7.	Lc4°	Pf6
8.	Pc3	Le7
9.	K⌒	K⌒
10.	Kh1	a6
11.	Le3	b5
12.	Ld3	Lb7
13.	Pe5	Kh8
14.	Lc2	Pb4
15.	Lb3	Pbd5
16.	Pd5°	Pd5°
17.	De2	f6
18.	Pf3	De8
19.	Rae1	Ld6
20.	Ld2	Pf4°
21.	Lf4°	Lf4°
22.	Le6°	Dh5
23.	g4	Dh6
24.	d5	Rae8
25.	Dg2	Re7
26.	Pd4	g6
27.	Pc6	Rc7
28.	Re4	g5
29.	Pd4	Rd8
30.	Pf5	Df8
31.	Rd1	Rc5
32.	Red4	Le5
33.	R4d2	Rc4
34.	Pe3	Rc7
35.	Df3	Lf4
36.	Rd3	Dd6?

(36... Rc7—e7*).

37.	Pf5	De6°
38.	de6°	Lf3°!
39.	Kg1	Rd3°
40.	Rd3°	Rc8
41.	e7	Re8
42.	Rf3°	Kg8
43.	Ra3	Kf7
44.	Ra6°	Rc8
45.	b3	Le5
46.	h3	h4
47.	Kg2	Lf4
48.	Kf3	Le5
49.	Ke4	Lf4
50.	Ra7	Le5
51.	Pg7	Re8
52.	Pe8°	Ke8°
53.	Kf5	Kf7
54.	Rb7	h6
55.	a4 en wint.	

163.

Lab. M'D.

1.	f4	d5
2.	d4	c5
3.	e3	Pc6
4.	Pf3	Pf6
5.	c4	Lg4
6.	cd5°	Lf3°
7.	Df3°	Dd5°
8.	Dd5°	Pd5°
9.	Lb5	cd4°
10.	ed4°	Pdb4
11.	Pa3	K⌒
12.	Lc6°	Pc6°
13.	Le3	Pd4°
14.	K⌒c1	e5
15.	Pc4	Lc5
16.	Ld4°	ed4°
17.	Rhe1	f7
18.	Re6	Rhe8
19.	Rde1	Re6°
20.	Re6°	Kd7
21.	f5	Re8
22.	Re8°	Ke8
23.	Kc2	Kd7
24.	Kd3	Kc6
25.	Ke4	Kb5

.	Pd2	Kb4
.	Kd3	Ld6
.	Pf3	Le5
.	h4	Kc5
.	Ke4	h5
.	Pd2	b5
.	Pb3 !	Kc4
.	Pa5 !	Kb4
.	Pc6 !	Kc4
.	Pa5 !	Kb4
6.	Pc6 !	Kc5
7.	Pa5	b4
8.	Pb3 !	Kc4
9.	Pd2 !	Kb5
40.	b3 ?	a5
41.	Kd5	Lf4
42.	Pc4	d3
43.	Pb2	d2
44.	Ke4	Le5
45.	Pd1	Lg3
46.	Ke3	Le1
47.	Ke2	Kc5
48.	Pe3	Kd4
49.	Pc4	Kc3
50.	Kd1	a4
51.	Pa5	ab3°
52.	ab3°	Lh4°
53.	Pc4	Lg5

en Zwart wint.

Wedstrijden Staunton—St-Amant.

164.

(Londen 28 april 1843.)

	Saint-A.	St.
1.	e5	c5
2.	c4 ?	e6
3.	Pc3	Pe7
4.	d3	Pc6
5.	Le3	Pg6
6.	f4	d6
7.	Pf3	Le7
8.	a3	Lf6
9.	Le2	K⌒
10.	K⌒	Ld4
11.	Dd2	Pf4°
12.	Pd4°	cd4°
13.	Lf4°	e5
14.	Pd5	ef4°
15.	Df4°	Le6
16.	Dg3	Ld5°
17.	cd5°	Pe5
18.	Rf2	Rc8
19.	Lg4	Rc5
20.	Raf1	Dg5
21.	h3	Rc1
22.	Kh2	Rf1°
23.	Rf1°	Dd2
24.	Rf2	De1
25.	Rc2	Db1
26.	Rd2	g6
27.	Df2	h5
28.	Ld1	Dc1
29.	g4 ?	hg4°
30.	hg4° ?	Dd1°
31.	Rd1°	Pg4° !
32.	Kg3	Pf2°
33.	Kf2°	Rc8
34.	Rd2	Kg7
35.	Kf3	Rc1
36.	Rh2	Kf6
37.	Rh8	Rd1
38.	Ke2	Rb1
39.	Kf3	Rb2°
40.	Re8	Rb6
41.	e5 !	de5°
42.	Ke4	Rd6
43.	Re5°	Rd7
44.	Kd4°	g5
45.	Re1	g4
46.	Kc5	Kg5
47.	d6	f5
48.	Re7	Rd8
49.	Kd5	Kf4
50.	d7	g3
51.	Rg7	Kf3
52.	Ke5 ?	f4
53.	Ke6	g2
54.	d4	Kf2
55.	d5	g1D
56.	Rg1°	Kg1°
57.	Ke7	Rd7° !
58.	Kd7°	f3
59.	Kc7	f2
60.	d6	f1D
61.	d7	Dd3
62.	d8D	Dd8° !
63.	Kd8°	b5
64.	Kc7 ?	a5
65.	Kb6 ?	b4
66.	a4 ?	b3
67.	Ka5° ?	b2
68.	Ka6 ?	b1D
69.	a5 ?	Db4

en Wit geeft de partij (zes zetten te laat) op. Het spel duurde 4 uur.

165.

(30 april 1843.)

	St.	Saint-A.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Pf6
3.	d4	De7
4.	Pc3	ed4°
5.	Dd4°	Pc6
6.	De3	Pe5
7.	Lb3	c6
8.	h3	d6

9.	Pge2	h6
10.	f4	Pg6
11.	K⌒	Le6
12.	f5	Lb3°
13.	ab3°	Pe5
14.	Ra7°	Rb8
15.	Ld2	Ped7
16.	Rfa1	Dd8
17.	Pa4	Le7
18.	Pd4	K⌒
19.	La5	Dc8
20.	Pb6	Pb6°
21.	Lb6°	c5
22.	Pf3	Dc6
23.	La5	Pe4°
24.	b4	d5
25.	c3	Rfe8
26.	b5	Dd6 ?
27.	c4	Lf6
28.	Dd3	b6
29.	Le1	d4
30.	Pd2	Pd2°
31.	Ld2°	Ld8
32.	Rf1	Lg5
33.	Lg5°	hg5°
34.	f6*	g6
35.	Df3	d3
36.	Dg4	De5
37.	Rf7°	De3 !
38.	Kh1	De2
39.	Rg7 !	Kf8
40.	Rf7 !	Kf7°
41.	Dd7 !	Re7
42.	De7° !	De7°
43.	fe7° !	Ke7°
44.	Kg1	Rd8
45.	Rd1	Rd4
46.	b3	d2
47.	Kf2	Rd3
48.	Ke2	Rb3°
49.	Rd2°	Rc3
50.	Rd5	Rc4°
51.	Rg5°	Kf6
52.	Rd5	Ke6
53.	Rg5	Kf7
54.	Rd5	Rb4
55.	Rd7 !	Ke6
56.	Rc7	Kf5
57.	Rf7 !	Kg5
58.	Kd3	Rb5°
59.	Kc4	Rb4 !
60.	Kd5	Rb2
61.	g4	Rb4
62.	Rc7	Rb3
63.	Rh7	Rb4
64.	Rc7	c4
65.	Kd4	b5
66.	Rc5 !	Kh4
67.	Rc6	Kg5 ?
(Zw.	c3 ! kon	winnen.)
68.	Rc5 !	Kh6
69.	h4	Rb3
70.	h5	Rg3
71.	hg6°	Rg4° !
72.	Kc3	Rg3 !
73.	Kd4	Rd3 !
74.	Ke4	Rb3
75.	Kf5	Rb1
76.	Kf6	Rf1 !
77.	Ke6	Rb1
78.	Kf7	Rf1 !
79.	Ke6	Re1 !
80.	Kf7	Rf1 !
81.	Ke6	Kg6°
82.	Rb5°	c3
83.	Rc5	Rc1
84.	Kd5	c2
85.	Kc6	Kf6
86.	Rc4	Ke5
87.	Kc5	Kf5
88.	Rc3	Ke4
89.	Kc4	Kf4
90.	Kb3	Remis.

Het spel duurde 6 uur.

166.

(2 mei 1843.)

	Saint-A. [1]	St.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6

1) Vóor het begin der partij ontstond de kwestie, wie nu den voorzet had. De engelsche klubs telden de onbesliste partijen ten opzichte der beurtwisseling niet mee, zoodat volgeus die irracioneele regel Staunton weer had moeten beginnen. Gelukkig was géen der kampvechters lid en konden ze dus hun verstand gebruiken. In den wedstrijd tusschen Lab. en M'Donnell waren de drie eerste spelen remis, zoodat Labourdonnais viermaal achterelkander begon. Evenmin gold toen al het hoogst wenschelijk gebruik, dat de partij altijd door Wit geopend wordt, zoodat men nu eens met 1. e7—e5, dan weer met 1. e2—e4 begon. We hebben, ter wille van een beter overzicht, deze onregelmatigheid konzekwent uit onze bewerking verwijderd.

3.	Lc4	Lc5
4.	c3	Pf6
5.	b4	Lb6
6.	d3	d6
7.	Lg5	a6
8.	h3	K⌒
9.	Pbd2	Le6
10.	K⌒	Kh8
11.	Db3	Lc4°
12.	Pc4°	La7?
13.	Pe3	Pe7
14.	Kh2	c6
15.	Ph4	Peg8
16.	g3	h6
17.	Lf6°	Pf6°
18.	Rae1	Rc8
19.	f4	ef4°
20.	gf4°	Le3°
21.	Re3°	Pg4!
22.	hg4°	Dh4°!
23.	Kg2	Dg4°!
24.	Rg3	De2!
25.	Rf2	Dh5
26.	f5	b5
27.	Db2	c5
28.	Rf1	Dh4
29.	f6*	g6
30.	Dd2	Kg8
31.	Df2	Dh5
32.	Rh1	De5
33.	Rh6°	cb4°
34.	Rgh3	Dg5!
35.	Kh2	Dh6°
36.	Rh6°	Opgegeven.

167.

	St.	Saint-A.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Lc5
3.	Pf3	Pc6
4.	c3	De7
5.	d4	ed4°
6.	K⌒	Pe5
7.	Pe5°	De5°
8.	f4	cb3°!
9.	Kh1	Dd4
10.	Db3	Ph6
11.	Pc3°	K⌒
12.	h3	c6
13.	f5	Df6?
14.	e5*	Dh4
15.	Lh6°	Dh6°
16.	Pe4	Ld4
17.	Pd6	Dh5
18.	Lf7!	Rf7°
19.	g4*	Le5°
20.	Rae1	Dh3°!
21.	Dh3°	Ld6°
22.	Re8!	Lf8
23.	Rfe1	d5
24.	Rd8	Rd7
25.	R1e8	Rd8°
26.	Rd8°	b6
27.	De3	Lb7
28.	De6!	Kh8
29.	Ra8°	La8°
30.	Df7	Opgegeven.

168.

(4 mei 1843.)

	Saint-A.	St.
1.	e4	c5
2.	c4	e6
3.	Pf3	Pc6
4.	Pc3	Pge7
5.	e3	Pg6
6.	Le2	Le7
7.	Le3	d6
8.	a3	Lf6
9.	Pd2	K⌒
10.	K⌒	Pd4
11.	Rb1	a6
12.	f4	b5
13.	Kh1	Rb8
14.	Lh5	Ld7
15.	Ld4°	Ld4°
16.	Pe2	Le3
17.	Rf3	Ld2°
18.	Dd2°	bc4°
19.	dc4°	Lc6
20.	Re3	Rb7
21.	Lf3	Dc7
22.	Rd3	f5
23.	ef5°	Lf3°
24.	gf3°	ef5°
25.	Rd6°	Rb3
26.	Pc3	Db8
27.	Pe2?	Ra3°
28.	Dd5!	Kh8
29.	Rd7	Re3
30.	Pg1	Df4°
(36 minuten.)		
31.	Dc5°	Rfe8
32.	Rbd1	Ph4
33.	R1d4*	Dg5?
34.	Rg4*	Dh6
35.	R4g7°	Re1
36.	Rh7°!	Dh7°
37.	Dd4!	Kg8
38.	Rh7°	Kh7°?
39.	Dh4°!	Kg6
40	Kg2	Rd1
41.	Ph3	Rg8
42.	Pf4!	Kf7!
43.	Kh3	R1g1
44.	Dh7!	Kf6
45.	Ph5!	Ke5

46. Pg3?? R8g3°!
47. Kh4 Rg7
48. Dh8 Kf6
49. f4 R1g4!
50. Kh5 Kf7
51. c5 Rf4°
52. c6 Rfg4
53. h4 Rg8
54. Dh7! Kf6
55. c7 R4g7
56. Dh6! Kf7
57. b4 Rc8
58. b5 ab5°
59. Dg6! Kg8??
(Op Rg6° volgt pat.)
60. De6! en wint.

De strijd had 6 uur en 30 minuten geduurd.

169.

(5 en 6 mei 1843.)

St. Saint-A.

1. d4 f5
2. c4 c6
3. Pc3 e6
4. Lf4 d5
5. e3 Pf6
6. Pf3 Le7
7. Le2 K⌒
8. K⌒ Ld6
9. Pe5 dc4°
10. Lc4° Pd5
11. Lg3 Le5°
12. Le5° Pd7
13. Lg3 Pb6
14. Lb3 h6
15. a3 De7
16. Rc1 Ld7
17. Pd5° Pd5°
18. Ld5° ed5°
19. Le5 Kh7
20. f4 a6
21. Rf3 Rf7
22. Rg3 Rg8
23. Dh5 De6
24. Rf1 Le8
25. Dh4 De7
26. Rg5 De6
27. Rf3 Rd7
28. Dh3 Rf7
29. Rfg3 b6
30. Dh5 Rb7
31. Dh4 Rf7
32. Dh3 c5
33. dc5° bc5°
34. Rh5? d4
35. ed4° cd4°
36. Rhg5 Dc8
37. Rf3 Lb5
38. Kf2 Dc2!
39. Kg3 Le2
40. Ld4° Lf3°
41. gf3° g6
42. Kh4 Dd2
43. Le5 Dd8
44. Kg3 Dd1
45. Kh4 De1!
46. Rg3 Dd2
47. Dg2 Dd8!
48. Kh3 Rd7
49. Dc2 Db6
50. a4 De6
51. Rg1 g5
52. Rc1 Hier werd de partij, na 6 uur spelens, verdaagd.
52. . . g4!
53. Kg3 gf3°!
54. Kf3° Dg6
55. Ke3 Dg4
56. Rf1 Rgd8
(57 minuten!)
57. Rf3 Rd3!
58. Kf2 Df3°

Opgegeven.

170.

(Parijs, 14 novemb 1843.)

Saint-A. St.

1. e4 c5
2. f4 e6
3. Pf3 Pc6
4. c3 d5
5. e5 Ph6
6. Pa3 Le7
7. Pc2 f5
8. d4 K⌒
9. Le2 Ld7
10. K⌒ Rc8
11. Kh1 cd4°
12. cd4° Pf7
13. Rg1 Kh8
14. g4 fg4°
15. Rg4° Ph6
16. Rg3 Le8
17. Ld3 Lh5
18. Dg1 Lh4
19. Ph4° Dh4°
20. Pe1 Pb4
21. Ld2 Pd3°
22. Rd3° Lg6
23. Dg3 Dh5
24. Rb3 De2
25. De3 Df1!

„Les Blancs abandon-

ent" zegt de Palamède 1843 p. 551. Dat had oo moeten zijn!

26.	Dg1	Le4!
27.	Rf3	Lf3°!
28.	Pf3°	Df3°!
29.	Dg2	Dg2°!
30.	Kg2°	Rc2
31.	Rd1	Rf4°
32.	Kg3	Rd4°
33.	Lh6°	Rd1°

en Zwart wint.

De partij duurde zes uren. Bij de 14 volgende teekende kapitein Wilson den tijd van elken zet aan; de kleine achter de zetten geplaatste cijfers geven het aantal minuten op, dat de speler aan de overlegging van dien zet besteed heeft. Al de andere zetten hebben minder dan 5 minuten tijds gekost.

171.

(16 november.)

	St.	Saint-A.
1.	d4	c5
2.	d5	f5
3.	Pf3	d6
4.	Pc3	Pf6
5.	Lg5 5	e5 10
6.	e4 5	a6 17
7.	ef5°	Lf5° 8
8.	Ph4 6	Lc8 18
9.	Ld3	g6 11
10.	K⌒ 7	Le7 8
11.	f4 16	c4 19
12.	Lc4° 10	ef4°
13.	Rf4° 5	Pbd7 8
14.	Dd4 12	Pe5 5
15.	Re1 5	Pfd7 5
16.	Le7° 5	De7°
17.	Pe4	Rf8 6
18.	Rf8°!	Df8°
19.	Pd6°!	Kd8 5
20.	Re5°	Dd6°
21.	Re3	Kc7 5
22.	Lb3	a5 5
23.	Pf3 5	Pf6 5
24.	c4	b6
25.	Pe5 6	a4 5
26.	Lc2	a3
27.	Pf7	Dc5
28.	Df4!	Kb7
29.	b4	Ph5
30.	Pd8!	Ka6
31.	bc5°	Pf4°
32.	Ra3°†	

(Zeven uren.)

172.

(18 november.)

Saint-A. St.

Opening = 170.

5.	. .	Ld7 5
6.	Pa3	Pge7 5
7.	Pc2	Pg6
8.	d4	Rc8
9.	a3 10	Le7
10.	Ld3	K⌒
11.	K⌒	f5
12.	h3	cd4° 7
13.	Pcd4° 6	Pd4°
14.	cd4°	Db6 6
15.	g3 11	Rc7 8
16.	De2	Rfc8 10
17.	Le3 9	Le8 5
18.	g4 8	fg4° 6
19.	hg4°	Pf8
20.	Kg2 12	g6 5
21.	Rac1 10	Rc1°
22.	Rc1°	Rc1°
23.	Lc1°	Dd8 7
24.	Kh3 7	a6
25.	Dg2	Ld7 5
26.	Le3 6	Kh8
27.	Ph2 7	Db6 5
28.	Dc2 6	Kg7 15
29.	b4	a5
30.	ba5°	Da5°
31.	f5	ef5°
32.	gf5°	gf5°
33.	Lc1	De1
34.	Kg2	Pg6
35.	Pf3	Ph4!
36.	Ph4°	Dh4°
37.	Lf5°	Lf5°
38.	Df5°	Dd4°
39.	Lg5	Db2!
40.	Kh1	Da1!
41.	Kg2	Da2!
42.	Kh1	Da3°
43.	Lf6!	Lf6°
44.	Df6°!	Kg8
45.	Dg5!	Kf7
46.	Df6!	Ke8
47.	De6!	De7
48.	Dg8!	Kd7
49.	Dd5°!	Kc7
50.	Dc4!	Kd8
51.	Dg8!	Kc7
52.	Dc4!	Kb6
53.	Db3!	Kc6
54.	Dc4!	Dc5

55.	De6!	Kc7
56.	Df7!	Kc6
57.	De6!	Kc7
58.	Df7!	Remis.

(Zeven uren.)

173.

(19 november.)

	St.	Saint-A.
1.	d4	c5
2.	d5	f5
3.	Pc3	d6
4.	e4	fe4°
5.	Pe4°	e5
6.	Lg5	Da4!
7.	c3	Lf5
8.	Pg3	Lg6 [7]
9.	Ld3	Ld3° [18]
10.	Dd3°	g6 [5]
11.	Pe2	Le7 [7]
12.	Pe4	Db6.
13.	K⌒	Pd7
14.	Le7°	Pe7°
15.	Pg5	h6 [20]
16.	Pe6 [5]	Pf8 [5]
17.	Pf8° [5]	Rf8°
18.	b4	cb4°
19.	cb4°	Kf7
20.	Kh1	Kg7
21.	f4	Rad8
22.	Rad1	h5
23.	Dc3	Db5
24.	Dd2	Rf5
25.	Pg3	Rf6
26.	fe5°	Rf1°!
27.	Rf1°	de5°
28.	Dg5	Rd7
29.	De5°!	Kh6?
30.	Dh8!	Kg5
31.	Pe4!	Kh4?
32.	Rf4†	

„Les Noirs abandonnent." Heel vriendelijk! (4¼ uur.)

174.

(21 november.)

	Saint-A.	St.
	Opening = 170.	
5.	. .	Db6
6.	Ld3 [5]	Ld7
7.	Lc2 [5]	Rc8
8.	K⌒	Ph6
9.	h3	Le7
10.	Kh1	f5 [10]
11.	a3 [5]	a5
12.	a4, [10]	Pf7
13.	d4 [11]	h6
14.	Re1 [5]	g6
15.	Pa3 [7]	cd4°
16.	Pd4°	Pd4°
17.	cd4°	g5
18.	Pb5 [7]	Lb5°
19.	ab5°	Rc4?
20.	Ld3 [11]	Rc8 [6]
21.	Le2 [7]	gf4° [5]
22.	Rf1 [6]	Pg5 [7]
23.	Lf4° [5]	Pe4
24.	Rc1 [12]	Rc1°
25.	Dc1°	Kd7
26.	De3 [25]	Lg5
27.	Ld3 [12]	Rg8
28.	Le4°	de4°
29.	Lg5°	hg5° [5]
30.	Db3	g4 [6]
31.	Rd1 [35]	gh3°
32.	Dh3°	Dd8
33.	d5 [20]	Kc8
34.	Dc3!	Kb8
35.	d6	f4
36.	Dc5 [10]	e3 [7]
37.	Dc2 [10]	Dh4!
38.	Kg1	Rc8
39.	De2	Rh8
40.	Onversch.	Dh1†

(9¼ uur.)

175.

(23 november.)

	St.	Saint-A.
1.	c4	c5
2.	Pc3	f5
3.	e4	d6
4.	Ld3	e6
5.	ef5°	ef5°
6.	Ph3	Pf6
7.	b3	g6
8.	K⌒	Le7
9.	Lb2	K⌒
10.	Pf4	Pc6
11.	Pcd5	Pd5° [10]
12.	Pd5°	Le6
13.	Pe7°!	De7°
14.	De2	Df7 [5]
15.	Rfe1	Rad8?
16.	De6° 1)	De6°

1) Zwart heeft, door een in zulk een wedstrijd en zoo vroeg in de partij onbegrijpelijk verkijksel, zuiver een stuk verloren (in plaats van door 15. Pc6—d8 een goed spel te nemen) en kon nu wel „abandonneeren." Dr. Meier (*Der Schachkampf in Paris*, Zürich

17.	Re6°	Pe5
18.	Lc2	Kf7
19.	Re5°	de5°
20.	Lc3	Rfe8
21.	f3	h5 [5]
22.	Re1	Re6
23.	b4	b6
24.	bc5°	bc5°
25.	Kf2	Rde8
26.	g3	R8e7
27.	h3	Re8
28.	d3	R8e7
29.	a4	Ke8
30.	Rb1	f4
31.	a5	Kf7
32.	Rb5	Rc7
33.	La4	R6e7 [7]
34.	gf4°	ef4°
35.	Ld2	Re6
36.	Lf4°	Rce7
37.	Rb2	Ra6
38.	Ld2	Rd6
39.	Lg5	R7e6
40.	Rb7!	Kg8
41.	Ld7	Rd7°
42.	Rd7°	Ra6
43.	Ld2	Kf8
44.	Rd5	Rc6
45.	Rc5°	Rd6
46.	Lb4	Rd8
47.	Rc8!	Ke8
48.	Rd8°	Kd8°
49.	Ke3	a6
50.	d4	Kd7
51.	Ke4	Kc6
52.	d5!	Kd7
53.	Kd4	en Zwart

geeft het op.

(4½ uur.)

176.

(25 november.)

	Saint-A.	St.
1.	d4	e6
2.	c4	d5
3.	e3	c5
4.	Pc3 [6]	Pf6
5.	Pf3	Pc6
6.	Ld3	a6
7.	K⌒	Ld6
8.	a3	b6
9.	Re1	K⌒
10.	h3	Dc7
11.	b3 [10]	Pe7 [5]
12.	Ld2 [7]	Lb7
13.	cd5°	ed5°
14.	Kh1 [15]	Rae8 [6]
15.	Ra2 [7]	Pe4
16.	Le4°	de4°
17.	Pg1	cd4°
18.	ed4°	Pf5
19.	Pe2	e3
20.	fe3° [15]	Re3°
21.	Dc1 [7]	Dc1° [16]
22.	Rc1° [14]	Rb3°
23.	Rc3 [12]	Rc3°
24.	Lc3°	Ph4
25.	Pf3	Pf3°
26.	gf3°	Lf3°!
27.	Kg1	Re8
28.	Kf2 [7]	Le2°
29.	Re2°	Re2°
30.	Ke2°	La3°
31.	Kd3	f5
32.	Ke3	g6
33.	Kd3	g5

en Zwart won.

(6 uren.)

177.

(26 november.)

	St.	Saint-A.
1.	e4	c5
2.	Pf3	e6
3.	d4	cd4°
4.	Pd4°	Pc6
5.	Pf3?	Lc5
6.	Ld3	Pge7
7.	Pc3	a6
8.	K⌒	Pg6 [6]
9.	Kh1	f6 [9]
10.	Pe1	K⌒
11.	f4	Pce7 [12]
12.	Rf3	d6 [6]
13.	Rh3	f5
14.	ef5° [9]	Pf5°
15.	Dh5	Kf7 [45]
16.	Pf3	Rh8 [14]
17.	g4	Pfe7 [10]

1844), breekt hier de partij af; evenzoo Gustavus (Verbeek) in zijn *Merkwaard. Schaakstrijd te Parijs*, Wijk bij D. 1849 (niet „volgens de beste aanteekeningen opgemaakt,” maar doodeenvoudig afgeschreven). Daar nu echter Meier den 9den zet niet opgeeft als Lb2 maar als Lc2, had hij behooren optemerken dat Zwart na den 16den zet niet alleen *niet* verloren had, maar met 17... Pc6—d4 zou hebben moeten *winnen*.

18.	f5	ef5°
19.	gf5°	Kf8
20.	fg6°	Lh3°
21.	Dh3°	Dc8
22.	Dh4	De6
23.	Pg5	De5
24.	Lf4	Pf5
25.	Le5°	Ph4°
26.	Rf1!	Ke8
27.	Lg7°	Kd7
28.	Lh8°	Rh8°
29.	Rf7!	Kc6
30.	Le4!	d5
31.	Ld5!	Kd6
32.	g7	Re8
33.	Rf1	Ld4
34.	g8D	Rg8°
35.	Lg8°	h6

Waar rekent Zwart toch op?!

36.	Pge4!	Ke5
37.	Lh7	b5
38.	Pe2	Le3
39.	Pf6	Ke6
40.	Pg4	Lg5
41.	Pg3	Kd5
42.	Le4!	Kc5
43.	Ld3	Kd5
44.	Pe4	Le7
45.	Ph6°	b4
46.	Pf6!	Kc6
47.	Phg8	Ld6
48.	La6°	Kb6
49.	Ld3	b3
50.	ab3°	Ka5
51.	Pd5	La3
52.	Ra1	P—
53.	Ra3°†	

(7 uren.)

178.

(28 november.)

	Saint-A.	St.
	Opening = 176.	
3.	Pc3	Pf6
4.	Pf3	c5
5.	e3	Pc6
6.	a3	b6
7.	Ld3	Ld6
8.	cd5°	ed5°
9.	Lb5	Lb7
10.	dc5° [6]	Lc5°
11.	b4 [5]	Ld6
12.	Lb2 [10]	K⌒
13.	Pe2	Dc7 [5]
14.	K⌒	Rad8
15.	Rac1	Pe5
16.	Ped4 [11]	Pf3° [5]
17.	Df3°	De5 [5]
18.	g3	Pe4
19.	De2	Dg5
20.	f4	Dg6
21.	Rc2 [11]	Lc8 [9]
22.	f5 [25]	Dh6 [6]
23.	Ld3 [26]	Rfe8
24.	Lc1	Ld7
25.	Df3 [15]	La4
26.	Rg2	Rc8
27.	Re1 [7]	Pg5
28.	Dd5° [11]	Ph3!
29.	Kf1	Le5
30.	Rge2 [20]	Ld4° [5]
31.	Dd4° [30]	Red8
32.	b5 [22]	Dh5 [7]
33.	g4	Rd4°
34.	ed4°	f6 [5]
35.	gh5° en wint.	

(8 uren.)

179.

(30 november.)

	St.	Saint-A.
	Opening = 177.	
5.	. . .	d5 [5]
6.	ed5°	ed5°
7.	Le3 [5]	Pf6
8.	Le2	Le7 [5]
9.	Pbd2	Le6
10.	Pb3	K⌒
11.	K⌒	Dc7
12.	Pfd4	Rad8 [8]
13.	f4	Lc8 [10]
14.	c3 [5]	a6 [5]
15.	h3 [7]	Rfe8 [5]
16.	Ld3	Ld6 [5]
17.	Df3	Pe4 [5]
18.	g4 [7]	Re7 [20]
19.	Le4° [6]	de4° [7]
20.	Df2	f6 [7]
21.	Pe2 [5]	Rde8
22.	Rad1	f5 [17]
23.	g5	Rf7 [10]
24.	Kg2	Le6
25.	Pbd4	Pd4° [5]
26.	Pd4°	Lc4
27.	Rh1	Ld3 [5]
28.	h4	R7f8 [7]
29.	h5	De7 [5]
30.	Pb3	Rc8 [10]
31.	Rd2 [5]	Rfe8
32.	Rhd1	Red8 [12]
33.	Pc1	Lc7 [11]
34.	h6	g6 [7]
35.	Ld4 [10]	Lb5
36.	Le3 [8]	Rd2°
37.	Dd2° [5]	Rd8 [6]
38.	Dc2	Rd1° [15]

39.	Dd1°	Dd7
40.	Db3!	Df7
41.	Dd1	Dd7
42.	Dc2	Dd5
43.	Kf2	Kf7
44.	b3	Dc6
45.	c4	Lb6
46.	Dc3	Le3°!
47.	De3°	Lc4°
48.	bc4°	Dc4°
49.	Db3	Db3°
50.	ab3°	Ke6
51.	Ke3	Kd5
52.	Pe2	b5
53.	Pd4	Kc5
54.	Pf5°	a5
55.	Pd4	a4
56.	ba4°	ba4°
57.	f5	gf5°
58.	g6	f4!
59.	Ke4°	f3
60.	Pf3°	a3
61.	gh7°	en wint.

(7½ uur.)

180.

(2 december.)

Saint-A. St.

Opening = 176.

6.	a3	b6
7.	cd5° [5]	ed5°
8.	Lb5 [5]	Lb7
9.	Pe5 [5]	Rc8 [5]
10.	Da4	Dc7 [5]
11.	Da7° [8]	Le7 [8]
12.	Lc6°!	Lc6°
13.	Dc7°	Rc7°
14.	Pc6°	Rc6°
15.	K⌒	Kd7 [5]
16.	Rd1	c4
17.	f3	Rd8
18.	Ld2 [6]	h6
19.	Pa2	g5
20.	Lb4	Re6
21.	Le7°	Re7°
22.	Kf2	g4
23.	Pc3	h5
24.	Re1	Rde8 [5]
25.	Re2	h4
26.	Rae1	Rg8
27.	e4 [8]	g3!
28.	Kg1	de4°
29.	Pe4°	Pe4°
30.	fe4°	Rg4 [6]
31.	hg3°	hg3°
32.	Re3	b5
33.	R1e2 [7]	Re8 [15]
34.	Kf1 [15]	Kd6 [12]
35.	Ke1 [7]	Rf4 [10]
36.	Kd2	f5
37.	Rg3° [10]	Re4°
38.	Re4°	Re4°
39.	Kc3	Kd5
40.	Rf3	f4
41.	g3? [5]	Re3!
42.	Re3°	fe3°
43.	Kc2	Ke4?
44.	Kd1	Kd3
45.	d5	e2!
46.	Ke1	Kc2
47.	d6	Kb2°
48.	d7	c3
49.	d8D	c2
50.	Dd2	Kb1
51.	Db4!	Kc1
52.	Dc3	Kb1
53.	Db3!	Kc1
54.	Da2	b4
55.	Da1 †	(8 uren.)

181.

(5 december.)

St. Saint-A.

Opening = 175.

7.	K⌒	Le7
8.	b3	Pc6
9.	Lb2	K⌒
10.	Pf4	Pg4 [5]
11.	Pd5	Lf6
12.	Pf6°	Pf6°
13.	Pe2	Pg4 [5]
14.	f4	b6
15.	h3	Ph6 [5]
16.	Rf3	Dh4 [6]
17.	Rg3 [6]	g6 [5]
18.	De1 [10]	De7
19.	Df2	Pb4
20.	Re1	Lb7 [10]
21.	Lb1 [7]	Rae8 [7]
22.	Rge3	Dd8
23.	Pg3	Kf7 [7]
24.	De2 [11]	Re3° [6]
25.	de3°	Dh4
26.	Pf1	Pg8
27.	Rd1	Rd8
28.	Pd2	Dg3 [7]
29.	Pf1 [8]	Dh4
30.	Ph2	h6 [10]
31.	Pf3	Dg3 [8]
32.	Pe1 [5]	Re8
33.	Df2 [10]	De3°
34.	a3 [10]	Pc6
35.	Pf3 [8]	Df2°! [8]
36.	Kf2°	Re6
37.	g4	Pce7
38.	Ph4	Le4 [11]

39.	Le4°	Re4°
40.	Rd6°	fg4°
41.	hg4°	Rf4°!
42.	Kg3	g5
43.	Pf3	Re4
44.	Rh6°	Re3
45.	Rh7!	Ke8
46.	Lc1	Rb3°
47.	Lg5°	Ra3°
48.	Kf4	a5
49.	Pe5	Ra1 10
50.	Le7° 7	Rf1!
51.	Ke4	Pe7° 16
52.	Rh8! 10	Rf8
53.	Rh6	Pg8 30
54.	Rb6° 5	Pf6!
55.	Ke3	Pd7
56.	Re6!	Kd8
57.	Rd6	Ke7
58.	Rd7°!	Ke6
59.	Rd5	Rf1
60.	Pd3	Rg1
61.	Pc5°!	Kf6
62.	g5!	Kg6
63.	Pe4	a4
64.	Rd6!	Kf5
65.	Rf6!	Ke5
66.	Rf8	Re1!
67.	Kd3	Rd1!
68.	Kc2	Rg1
69.	Pd2	Kd6
70.	Rf5	Kc6
71.	Pe4	Rg4
72.	Kd3	Kb6
73.	Rb5!	Ka6
74.	Pc5!	Ka7
75.	Pa4°	Ka6
76.	Pc5!	Ka7
77.	Pe4	Rg1
78.	Kd4	Rc1
79.	g6	Rd1!
80.	Ke5	Rg1
81.	Kf6	Rf1!
82.	Rf5	Rd1
83.	g7	Rd8
84.	Ke7	Rc8
85.	Rf7	Kb6
86.	c5!	Kc7
87.	Kf6!	Kc6
88.	Rf8	Rc7
89.	g8D en wint.	

(9 uren.)

182.

(6 december.)

Saint-A.		St.
Opening = 178.		
6...		Le7
7.	Ld3	K⌒
8.	K⌒	b6
9.	b3	Lb7
10.	cd5°	ed5°
11.	Lb2	cd4°
12.	ed4°	Ld6
13.	Re1	a6
14.	Rc1	Rc8
15.	Rc2	Rc7
16.	Rce2	Dc8
17.	h3	Pd8
18.	Dd2	b5
19.	b4	Pe6
20.	Lf5	Pe4
21.	Pe4°	de4°
22.	d5	ef3°
23.	Re6°	Dd8
24.	Lf6 10	gf6° 10
25.	Rd6°	Kg7 25
26.	Rd8°	Rd8°
27.	Le4	fg2°
28.	Df4	Rc4
29.	Dg4!	Kf8
30.	Dh5	Ke7
31.	d6!	Kd6°
32.	Lb7°	Kc7
33.	La6°	Rc3
34.	Db5° en wint.	

(Duur onbekend.)

183.

(7 december.)

St.		Saint-A.
Opening = 175.		
2...		Pc6
3.	e3	d6
4.	d4 5	cd4° 10
5.	ed4°	e6
6.	Pf3	d5 5
7.	a3 5	Pf6
8.	c5 6	Le7
9.	b4?	Pe4 6
10.	Pe2	a6 7
11.	Pg3	f5
12.	Ld3 8	Lf6 6
13.	Ph5 20	K⌒ 30
14.	Pf6°!	Df6°
15.	Lb2 5	Ld7 5
16.	K⌒	h6
17.	Ra2	Kh7
18.	Pe1	Dg5
19.	La1	Le8 5
20.	Re2	Lf7 7
21.	f4 16	Df6
22.	Re3	Rg8
23.	Rh3 10	Lg6 25
24.	Pf3 5	Rgf8 10
25.	Pe5 16	Pe5°
26.	de5°	De7

27.	Ld4	Rf7 10
28.	Le2	De8
29.	R1f3	Rc7 5
30.	Rb3	Dd7 20
31.	Rhe3	De7 25
32.	Rh3	De8 10
33.	De1 6	De7 5
34.	Rh4 5	De8
35.	h3	De7
36.	g4	Rh8
37.	Rd3 7	Dd8 40
38.	Rd1	De7 7
39.	Kh2	R7c8
40.	g5	Kg8
41.	gh6° 5	gh6°
42.	Rb1	Kh7
43.	Rb2 5	Rcg8
44.	Ld3	Rg7
45.	Le4° 7	fe4°? 8
46.	Rg4 5	Rhg8 7
47.	Rbg2	Lh5
48.	Rg7°!	Rg7° 30
49.	Rg7°!	Dg7°
50.	a4	Le8 20
51.	a5 10	Lb5 5
52.	Dh4	Df8 5
53.	Kg3	Dg7! 10
54.	Kf2	Df8
55.	Le3	Lc6
56.	Ke1	La4
57.	Kf2	Lb5
58.	Ld4	Lc6
59.	Ke3	Dg7
60.	Dg4	Dg4°
61.	hg4°	Kg6
62.	Kf2	Remis.

(8¾ uur.

184.

(9 december.)

	Saint-A.	St.
1.	d4	d5
2.	c4	e6
3.	Pc3	Pf6
4.	Pf3	a6
5.	c5 7	Le7 5
6.	Lg5	K⌒
7.	e3	b6
8.	b4 10	Lb7 15
9.	Lf6° 9	Lf6°
10.	Ld3	a5 8
11.	a3 5	Pd7 8
12.	cb6° 25	cb6° 10
13.	K⌒	De7
14.	Db3	ab4° 15
15.	ab4°	Rfc8
16.	Lb5 7	Pf8
17.	Rfc1 5	Pg6
18.	Le2	Dd8 5
19.	Pb5 6	Le7 8
20.	Pe1 10	La6 16
21.	f4 15	Ph4 20
22.	Kf2	Pf5
23.	Pf3	Lb5°
24.	Ra8°	Ra8°
25.	Lb5°	Pd6
26.	Ld3	b5
27.	Pe5	Pc4
28.	Pc6	Dd6
29.	Pe7°!	Dc7°
30.	Lc4°	dc4°
31.	Db2	Ra4
32.	Rb1 10	Da7
33.	Dc2 10	g6
34.	h4 20	De7
35.	Rh1	Db4° 5
36.	De4	Db2!
37.	Kg3 7	Ra2 5
38.	Rf1 10	b4
39.	Db7	h5
40.	Kh3 10	c3
41.	Rg1	Df2
42.	Db8!	Kh7
43.	Df8	De3°!
44.	g3	Ra7
45.	Ra1	Dd4°
46.	Ra7°	Da7°
47.	Db4°	Dg1
48.	Db7	Kg7
49.	De4	Dc5
50.	De1	c2
51.	Da1!	Kh7
52.	Dc1	Df5!
53.	Kh2	Dd3
54.	f5 10	De2!
55.	Kh3	Dd1
56.	fg6°!	fg6°

en Zwart wint.

(7 uren.)

185.

(11 december.)

	St.	Saint-A.
Opening	=	175.
2.	. .	e5
3.	e3	Pc6
4.	a3	f5
5.	d3	Pf6
6.	Pge2	d6
7.	Pg3	Le7
8.	Le2	K⌒
9.	K⌒	h6
10.	Lf3	Kh7
11.	Ld5	De8
12.	Rab1	a5

13.	Pb5	Dd8
14.	b3	Pd5°
15.	cd5°	Pa7
16.	Pc3	Ld7
17.	f4	Lf6
18.	Pce2	g6
19.	e4	Pb5
20.	ef5°	gf5°
21.	Ph5	De8
22.	Pf6°	Rf6°
23.	fe5°	De5°
24.	a4	Pd4
25.	Pf4	Rg8
26.	Ld2	Rf7
27.	Rf2	Rg4
28.	h3	Rg3
29.	Dh5	Df6
30.	Pe6	Le6°
31.	de6°	De6°
32.	Lh6°	Dg6
33.	Dg6°	Kg6°
34.	Lf4	Rd3°
35.	Ld6°	Pb3°
36.	Lf4	Re7
37.	Rf3	Rf3°
38.	gf3°	c4
39.	Kf2	Re6
40.	Rg1!	Kf6
41.	h4	Pc5
42.	Ld2	Pa4°
43.	h5	c3
44.	Le3	f4
45.	Lf4°	Pb2
46.	Lg5!	Kf5
47.	Rg4?	Pd3!
48.	Kg3	Pe5
49.	Ld8	Pg4°
50.	fg4°	Ke5
51.	Lg5	c2
52.	h6	Rc6
53.	h7	Rc8
54.	Lc1	Kf6
55.	Kf3	Kg6
56.	Ke2	Rd8
57.	h8D	Rh8°
58.	Kd2	Rc8

en Zwart wint.

186.

(12 december.)

	Saint-A.	St.

Opening = 184.

4.	e3	c5
5.	Pf3	Pc6
6.	a3	a6
7.	b3	Le7
8.	Le2	b6
9.	K⌒	K⌒
10.	Dd3	Lb7
11.	Rd1	cd4°
12.	ed4°	dc4°
13.	bc4°	Dc7
14.	h3	Rac8
15.	Lb2	Rfd8
16.	Rac1	Pa5
17.	Pd2	Df4
18.	g3	Dc7
19.	Pe4	Pe4°
20.	Pe4°	f5
21.	Pd2	Lf6
22.	De3	De7
23.	Lc3	Pc6
24.	d5	Lc3°
25.	Rc3°	ed5°
26.	cd5°	De3°
27.	fe3°	Pe5
28.	Rc8°	Rc8°
29.	Pf3	Pf3°
30.	Lf3°	Kf8
31.	g4	g6
32.	gf5°	gf5°
33.	Kf2	Kf7
34.	Kg3	Kf6
35.	Rb1	b5
36.	Rd1	Ke5
37.	d6	Lf3°
38.	d7	Rd8
39.	Kf3°	h5
40.	h4	Ke6
41.	Kf4	Rd7°
42.	Rd7°	Kd7°
43.	Kf5°	a5
44.	Ke5	Kc6
45.	Kd4	Kd6
46.	e4	b4
47.	ab4°	ab4°
48.	Kc4	Ke5
49.	Kb4°	Ke4°
50.	Kc4	Ke3
51.	Kc3	Ke2
52.	Kc2	Kf3
53.	Kd2	Kg3
54.	Ke1	Kh4°
55.	Kf1	Remis.

187.

(14 december.)

	St.	Saint-A.
1.	c4	d5
2.	Pc3	e6
3.	d4	Pf6
4.	Pf3	c5
5.	e3	Pc6
6.	a3	a6
7.	dc5°	Lc5°
8.	b4	Le7

9.	Lb2	K⌒
10.	Le2	dc4°
11.	Lc4°	b5
12.	Ld3	Lb7
13.	K⌒	Dc7
14.	Rc1	Rfd8
15.	De2	Rac8
16.	Rfd1	Ld6
17.	h3	De7
18.	Lb1	Pe5
19.	Pe5°	Le5°
20.	f4	Rd1°!
21.	Dd1°	Lc3°
22.	Lc3°	Pd5
23.	Ld4	Rc1°
24.	Dc1°	f5
25.	e4	fe4°
26.	Le4°	Dd7
27.	Kh2	Pf6
28.	Lf6°	Le4°
29.	Le5	Dc6
30.	De1	Db7
31.	Dg3	h6
32.	Df2	Kh7
33.	h4	Dd7
34.	Dg3	Df7
35.	De3	Db7
36.	Dd2	Dc6
37.	Kg1	Dc2
38.	Dc2°	Lc2°
39.	Kf2	Kg6
40.	Ke3	h5
41.	Kd4	Kf7
42.	Kc5	g6
43.	Kb6	Ke7
44.	Ka6°	La4
45.	Kb6	Kd7
46.	Kb7	Lc2
47.	g3	Ld1
48.	Kb6	La4
49.	Kc5	Ke7
50.	Kc6	Ke8
51.	Lg7	Kf7
52.	Ld4	Ke7
53.	Lc5!	Ke8
54.	Kd6	Kf7
55.	Ld4	Lc2
56.	Lc3	Lb3
57.	Kd7	Remis.

188.

(16 december.)

	Saint-A.	St.
1.	d4	d5
2.	c4	dc4°
3.	e3	e5
4.	Lc4°	ed4°
5.	ed4°	Ld6
6.	Pf3	Pf6
7.	h3	K⌒
8.	K⌒	Pc6
9.	Lg5	Le7
10.	Pc3	Lf5
11.	a3	Pe4
12.	Le3	Lf6
13.	Re1	Pd6
14.	La2	h6
15.	Da4	Pe7
16.	Rad1	Pg6
17.	Lc1	c6
18.	Pe5	Dc7
19.	g4	b5
20.	Db4	Lc2
21.	Rd2	a5
22.	Dc5	Le5°
23.	de5°	Pb7
24.	Pb5°	Pc5°
25.	Pc7°	Pd3
26.	Rd3°	Ld3°
27.	Pa8°	Ra8°
28.	f4	Re8
29.	Rd1	Le4
30.	Rd4	Ld5
31.	Ld5°	cd5°
32.	Kf1	Rc8
33.	Le3	Pe7
34.	Ke2	Rb8
35.	Lc1	Kf8
36.	b4	Rb5
37.	ba5°	Pc6
38.	Ra4	Pa5°
39.	Ld2	Pc6
40.	Lb4!	Ke8
41.	h4	g5
42.	fg5°	hg5°
43.	Ra8!	Kd7
44.	h5	Pb4°
45.	h6	Pc6
46.	h7	Rb2!
47.	Kd3	Rb3!
48.	Kc2	Rh3
49.	h8D	Rh8°
50.	Rh8°	Pe5°
51.	Kc3	Pg4°
52.	Kd4	Pf6
53.	Ke5	Ke7
54.	a4	Pd7!
55.	Kf5	d4
56.	a5	Pc5
57.	Kg5°	d3
58.	Kf4	d2
59.	Rh1	Kd7
60.	Ke3	Kc6
61.	Rb1	d1D
62.	Rd1°	Kb5
63.	Rd5	Kc6

64. Kd4 Pe6!
65. Kc4 Kb7
66. Rd7! Ka6
67. Rf7° Pd8
68. Rf5 Pc6
69. Rf6 Kb7
70. Kb5 Pa7!
71. Kc5 Pc8
72. Rh6 Pa7
73. a6! Kb8
74. Rh7 Pc8
75. Rb7! Ka8
76. Kc6 Pa7!
77. Kc7 Pc6
78. Kb6 Pb4
79. Rd7 en wint.

189.

(17 december.)

	St.	Saint-A.
1.	c4	e6
2.	e4	c6
3.	d4	d5
4.	ed5°	ed5°
5.	Pc3	Pf6
6.	Pf3	Le7
7.	Ld3	K⌒
8.	K⌒	Lg4
9.	Le3	Pbd7
10.	b3	h6
11.	Kh1?	Lb4
12.	Pe2	Ld6
13.	Lf4	Lf4°
14.	Pf4°	Ph5
15.	Ph5°	Lh5°
16.	Le2	Re8
17.	Re1	Dc7
18.	Pg1	Le2°
19.	Re2°	Pf6
20.	Dd3	Pg4
21.	Pf3	Re4
22.	h3	Rae8
23.	Pe5?	Pe5°
24.	Re4°	Pd3°
25.	Re8°!	Kh7
26.	Kg1	Df4
27.	Re2	Dd4°
28.	Rd1	dc4°
29.	Red2	b5
30.	a4	a6

en Zwart wint.

190.

(19 en 20 december.)

Saint-A. St.

Opening = 186.

	Saint-A.	St.
5.	. .	Le7
6.	Ld3	b6
7.	K⌒	K⌒
8.	b3	Lb7
9.	cd5°	ed5°
10.	Dc2	Pc6
11.	a3	a6
12.	Rd1	cd4°
13.	ed4°	h6
14.	b4	Ld6
15.	Re1	b5
16.	h3	Rc8
17.	Db3	Dc7
18.	Ld2	Db6
19.	Le3	Pe7
20.	Rac1	Ph5
21.	Dd1	Pf6
22.	Ph4	Rc7
23.	Dd2	Ph7
24.	Dc2	Pf6
25.	Kh1	Pe8
26.	Pf5	Pf5°
27.	Lf5°	a5
28.	Db3	ab4°
29.	ab4°	Rc4
30.	Pa2	Pf6
31.	Ld3	Dc6
32.	Db2	Dd7
33.	Kg1	Ph5
34.	Dd2	f5
35.	f4	Pg3
36.	Lc4°	dc4°
37.	Db2	Rf6
38.	Pc3	Pe4
39.	Re2	Rg6
40.	Rd1?	Pc3°
41.	Dc3°	Lf3
42.	R1d2	Le2°
43.	Re2°	De7
44.	Db2	Re6
45.	Kf2	Re4
46.	Da2	Kf7
47.	g3	Db7
48.	Da3	Re8
49.	Dc3	Dh1
50.	h4	g5
51.	De1	Dh2!
52.	Kf1	Dh3!
53.	Kg1	Dg4

Hier werd de partij te middernacht verdaagd.

54.	hg5°	Lf4*
55.	Lf4°	De2°
56.	De2°	Re2°
57.	gh6°	c3
58.	Kf1	Re4
59.	Lc1	Kg6

60.	d5	c2	63.	Ke2	Rd6°	66.	Ke1	b4
61.	Ld2	Rb4°	64.	Ke3	Kh6°		en Zwart wint.	
62.	d6	Rd4	65.	Ke2!	Kg6		(14 uren).	

Noch **115** andere partijen uit de eerste helft onzer eeuw — van Sarratt, Cochrane, Lewis, Evans, Fraser, Mac-Donnell, Deschapelles, Labourdonnais, Saint-Amant, Boncourt, Mouret, Schwartz, Kieseritzky, Delosges, Delannoy, Alexander, Schulten, Calvi, Laroche, Devinck, Rousseau, Harrwitz, Sasias, Vitzthum, Witcomb, Chamouillet en anderen, — vindt de lezer pp. XXX—LXIX der *Kerkvaders*, latere partijen in de reeds (bladz. 73) opgegeven bronnen. Een overzicht der schaaktornieren staat *K.* pp. LXX—LXXIX, waar tevens de litteratuur voor partijen van nieuwere meesters voorkomt. Daar deze bronnen algemeen toegankelijk en volgends de racioneele methode bewerkt zijn, is een bloemlezing, — bijv. uit de spelen van den Amerikaan Paul Morphy, — hier minder noodzakelijk. Ik zeide t. a. p. van hem: Morphy is het grootste praktische schaakgenie, dat zich tot dusver geopenbaard heeft. Hij »verkeek" zich nooit, verrekende zich bijna nooit, kende alle openingen, kombineerde prachtig, verdedigde zich (op 20jarigen leeftijd!) met ijzeren kalmte, en was een meester in het eindspel.

Men zie in de volgendepartij, hoe snel hij den tegenaanval weet meester te worden, en hoe stevig hij hem vasthoudt.

191.

Geweigerd koningsgambiet.

B. Schulten. P. Morphy.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 d7—d5
3. e4+d5* e5—e4

Deze voortzetting van het middelgambiet tegen koningsgambiet, herkomstig van de Oostenrijkers Falkbeer en Lederer, biedt Zwart menige gelegenheid tot een voordeeligen tegenaanval.

4. Pb1—c3 Pg8—f6

Beter is 4. d2—d3, of 4. Lf1—b5!, c7—c6; 5. d5+c6, b7+c6; 6. Lb5—c4, Pg8—f6; 7. d2—d4, en Wit heeft een goed spel.

5. d2—d3 Lf8—b4
6. Lc1—d2 e4—e3

Krachtige opoffering van den koningspion, om tijd ter ontwikkeling te vinden en zoodoende den aanval vasttehouden.

7. Ld2+e3 K[illegible]
8. Le3—d2 Lb4+c3
9. b2+c3 Rf8—e8!
10. Lf1—e2 Lc8—g4

Zwart staat voortreffelijk.

11. c3—c4 c7—c6

12. d5+c6 ? Pb8+c6
Hier bevordert Wit zelf de ontwikkeling van het zwarte spel.
13. Ke1—f1 Re8+e2*
14. Pg1+e2 Pc6—d4
15. Dd1—b1 Lg4+e2!
16. Kf1—f2 Pf6—g4!
17. Kf2—g1 en Zwart geeft op zijn hoogst in 7 zetten mat.

17. . . Pd4—f3!
18. g2+f3 Dd8—d4!
19. Kg1—g2 Dd4—f2!
Op 19. Le3, De3°!; 20. Kg2, Df3°! volgt het mat spoediger.
20. Kg2—h3 Df2+f3!
21. Kh3—h4 Pg4—f2
22. Db1—g1 Df3—h3!
23. Kh4—g5 Dh3—h5†

Men zal misschien de opmerking maken, dat »Morphy in dit leerboek zijn partijen doorgaands verliest." Ik herinner daarom opzettelijk, dat het spel van Morphy ook in de verloren partijen goed en bijgevolg dat van den winner zéer goed te noemen is.

Ten slotte volgt een keur van korrespondenciepartijen, die ons naar al de vijf werelddeelen voeren. Partijen door middel van briefwisseling tusschen afgevaardigden van schaakgezelschappen zijn uit den aard der zaak niet-alleen tevens konsultaciepartijen 1), maar onderscheiden zich bovendien door grondige analyze van elken zet, daar hij in den boezem der partijkommissie werkelijk gespeeld en in zijn waarschijnlijke gevolgen nagegaan wordt. Zulke partijen zijn derhalve minder de uitkomst der ingeving van het oogenblik, dan van proefneming en studie, en daarom tot onderzoek, meer echter noch ter navolging, aantebevelen. Ernstig gespeelde korrespondenciepartijen doen eerst recht den onuitputtelijken rijkdom van het schaakspel uitkomen en bewonderen.

192. Londen-Edinburg (1824—25).

	L.	E.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	d4 [1]	ed4°
4.	Lc4	Lc5
5.	c3	De7 [2]
6.	K⌒	dc3° [3]
7.	Pc3°	d6
8.	Pd5	Dd7
9.	b4*	Pb4°
10.	Pb4°	Lb4°
11.	Pg5	Ph6
12.	Lb2	Kf8 [4]
13.	Db3	De7
14.	Pf7°	Pf7°
15.	Db4°	Pe5
16.	f4	Pc4°

1) De oudste bekende konsultaciepartij (tegen Philidor, 1780) staat *K.* p. XXXVI n° 16; de (drie) oudste korrespondenciepartijen (tusschen den Haag en Breda, door Mauvillon en een anderen officier, in 1804 gespeeld) zie *Schaakspel in Nederland* 1875 p. 137 (72 hollandsche korrespondenciepartijen, aldaar p. 151); de langdurigste zie boven partij 46 bladz. 147; de (mij althands bekende) kortste staat bladz. 173 n° 75.

17.	Dc4°	Df7	30.	Dc5!	Kg8	43.	La3	Kf7
18.	Dc3	Le6	31.	Dg5!	Kf8	44.	Dc6	Rd1
19.	f5	Lc4	32.	Lc5!	Ke8	45.	Db5°	De4!
20.	Rf4	b5	33.	Dd5	Ra6	46.	Kg1	Kg6
21.	e5	dc5°	34.	Db7	Dh5	47.	Db2	Dg4!
22.	De5°	h6	35.	f7!	Kf7°	48.	Dg2	Dg2°!
23.	Re1	Rh7	36.	Rf1!	Kg6	49.	Kg2°	Lh3!
24.	f6	g5	37.	De4!	Lf5	50.	Kh3°	Rf1°
25.	Rf5	a5 5)	38.	De8!	Rf7	51.	Le7	a4
26.	Dc5!	Kg8	39.	Dg8!	Kf6	52.	a3	Rf5
27.	Rg5°!?	hg5°	40.	g4	Ra8*	en Zwart heeft gewonnen.		
28.	Dg5°!	Kf6	41.	Da8°	Dg4°!			
29.	Ld4	Le6	42.	Kh1	Rd7			

In 1824 zouden Londen en Parijs het voorbeeld van genootschappelijk schaakspel per briefwisseling geven, maar de gepleegde onderhandelingen leidden niet tot het doel. Daarop daagde Edinburg de engelsche hoofdstad uit tot een strijd om een zilveren bokaal ter waarde van 25 guinies, op voorwaarde van 2 winners onder 3 besliste spelen. In hetzelfde jaar speelde Amsterdam tegen Rotterdam, welke partijen dus met de schotsch-engelsche tot de oudste van dien aard behooren. Bij de hollandsche korrespondenciepartijen in het *Schaakspel in Nederland* p. 137 zijn noodzakelijk te vergelijken de verbeteringen in de *Schaakwerld* p. 413.

1) Vgl. p. 135. Na aanleiding van dezen strijd, dien de engelschen met het reeds bij hen bekende centrumgambiet in het paardspel openden, noemde men deze opening de — schotsche.

2) Zwakker dan Pg8—f6 en niet meer in gebruik.

3) Hierdoor lokt Zwart zelf Pb1 in 't spel; beter was d4—d3.

4) Op f6 volgt Lf6°, op de rochade mat door Dd4.

5) In andwoord op dezen zet (afwering van La3!) zond Londen tegelijk zet 26—28 (een noodeloos offer, met de winst der partij in handen), maar kreeg spoedig berouw en herriep in een nader schrijven zet 27 en 28. Edinburg verwierp deze herroeping (vgl. p. 81, art. 41). Het witte spel stond zóó sterk, dat Londen het remis van zet 30 en 31, en dan weer zet 35. Da6°, De5!; 3. Kh1 (onvoorzichtig) liet varen. En werkelijk is met den 40sten zet de teruggaaf van den roch het éenig middel voor Zwart om de partij te redden! De tweede partij, een ouderwetsch looperspel (2. Lc4, Lc5; 3. c3, De7), werd remis, de derde (= 2) won Londen, de vierde (= 1, met de verdediging 4... Lb4!; 5. c3, dc3°; 6. K⌒) duurde 99 zetten en werd ook remis, de

vijfde (zie 193, keurig geleid door Donaldson) besliste den strijd ten voordeele der Schotten en kenmerkt zich door een uitstekend eindspel.

193. Edinburg-Londen (1826—28).

	E.	L.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	d4	Pd4°?
4.	Pd4°	ed4°
5.	Dd4°	Pe7
6.	Lc4	Pc6
7.	Dd5	Df6
8.	Pc3	Lb4
9.	Ld2	d6
10.	Lb5	Ld7
11.	Dc4	Lc5
12.	K⌒g1	K⌒g8
13.	Dd3	Pe5
14.	Dg3	Lb5°
15.	Pb5°	c6
16.	Pc3	Pc4
17.	Lg5	Dg6
18.	b3	f6
19.	Lc1	Dg3°
20.	hg3°	Ld4
21.	bc4°	Lc3°
22.	Rb1	b6
23.	Rd1	Rae8
24.	Rb3	La5
25.	f3	f5
26.	ef5°	Re2
27.	g4	Rc2°
28.	Lf4	Rc4°
29.	Ld6°	Re8
30.	Ra3	h6
31.	Lc7	Re7
32.	Rd8!	Kh7
33.	Rc8	Rc1!
34.	Kh2	Ree1
35.	Kh3	Rh1!
36.	Lh2	Lc3
37.	f4	Ld2
38.	g3	La5
39.	Re3	Rc2
40.	g5	Rhh2°!
41.	Kg4	h5!
42.	Kf3	Rhf2!
43.	Ke4	g6
44.	Rc7!	Kg8
45.	Ke5	Rc5!
46.	Kf6	Rf5°!
47.	Kg6°	Rf8
48.	Rg7!	Kh8
49.	Kh6	Lb4
50.	Re6	Rf5
51.	Rh7!	Kg8
52.	Rg6!	Kf8
53.	Rc6°	Rc5
54.	Rf6!	Ke8
55.	g6	Rc3
56.	g4	Lf8!
57.	Rf8°!	Kf8°
58.	g7!	Kf7
59.	Rh8	Rc6!
60.	Kh7	en Zwart geeft zich over.

194. Marienwerder-Kanitzken (1832—33).

	M.	K.
1.	d4	d5
2.	Dd3 1)	Pf6
3.	h3 2)	e6
4	a3 2)	c5
5.	dc5°	Lc5°
6.	b4	Lf2°!
7.	Kf2°	Pe4!
8.	Ke1	Df6
9.	Pf3	Da1°
10.	c3	Da2
11.	Pbd2	Pd2°
12.	Pd2°	Pc6
13.	c4	Da1
14.	Kd1	dc4°
15.	Dc4°	Ld7
16.	Pb3	Da2
17.	Pd2	Pb4°
18.	Db4°	K⌒b8 en Rc8 3)
19.	Lb2	Rhd8
20.	h4	Lb5
21.	Ke1	Rc2
22.	Le5!	Ka8
23.	Db5°	Rcd2°
24.	Lg7°	Da3°
25.	Kf2	Rd5
	en Wit is verloren.	

1) Precies als de Ströbecker boertjes! Vgl. onder de Bastaardspelen n° 16.

2) Voor zulke schakers past het hoekiesgeleuter, waardoor pionnenschuivers de kostbaarste ontwikkelingstempi verkwisten en tevens hun spel bederven.

3) Opmerkelijk hoe de neiging tot basterdspel, — hier de „vrije" rochade Ra8—c8 en Ke8—b8, — altijd het krachtigst in de ziel der krukken leeft!

195. Londen-Parijs (1834—35).

	L.	P.	10.	Pd4	Lc5°	21.	Pd2	Rae8
			11.	Lc6°	bc6°	22.	b4	Rd3
1.	e4	e6	12.	c3	Ld4°	23.	Ra7°	Rd2°
2.	d4	d5	13.	cd4°	c5	24.	b5	Rb2°
3.	ed5°	ed5°	14.	Dd3	Db6	25.	b6	d4
4.	Pf3	Pf6	15.	K⌒	La6	26.	b7	d3
5.	Ld3	c5?	16.	Db3	Db3°	27.	Ra8	Kf8
6.	De2!	Le7	17.	ab3°	Lf1°	en Londen geeft de partij op [1].		
7.	dc5°	K⌒	18.	Kf1°	Pg4			
8.	Le3	Re8	19.	dc5°	Pe3°!			
9.	Lb5	Pc6	20.	fe3°	Re3°			

1) Vgl. p 123. Tien jaren na de eerste vruchteloos gebleven pogingen bonden eindelijk de Westminsterklub en Parijs, om een inleg van 5000 franken, den strijd aan. Het spel der Franschen (St. Amant, Boncourt, Alexandre [?] en Chamouillet) is beter dan dat der Engelschen, maar — vooruitgang tegenover de voorgaande partijen openbaart het niet. Bovenstaand spel bracht de benaming der fransche partij in omloop. De tweede, een verouderd gewoon paardspel (p. 138) met 4. c2—c3, d7—d6 (?), verloor Londen ook.

196. Leeds-Liverpool (1838).

	L-s.	L-l.	10.	Ld2 [1]	Le6	23.	Re8!	Ke8°
			11.	Pd5	Dd8	24.	Pc7°!	Kd8
1.	e4	e5	12.	La6	Dc8	25.	Pa8°	d5
2.	Pf3	Pc6	13.	La5	Ld5°	26.	Dd5°!	Ld6
3.	d4	ed4°	14.	ed5°	Pge7	27.	c7!	Kc8
4.	Lc4	Df6	15.	Pd4	Kd8	28.	Rc1	Lc5
5.	c3	dc3°	16.	Lb7°	Db7°	29.	Pb6°!	Db6°
(Beter 5. K⌒, d6,			17.	dc6°	Dc8	30.	Rc5°	Da6
of op 5. c3, d3.)			18.	Pb5	Pd5	31.	Ra5	Db7
6.	Pc3°	h6	19.	De4	De6	32.	Ra8!	Kc7°
7.	K⌒	d6	20.	Df3	Pb6	33.	Db7°!	Kb7°
8.	Db3	Pa5?	21.	Rfe1	Dg6	34.	Rh8° en wint.	
9.	Da4!	Pc6	22.	Lb6°	ab6°			

1) „Der Anfang einer tief durchdachten Folgereihe glänzender Combinationen, wie sie behufs energischer Ausbeutung der feindlichen Positionsschwäche nur immer in einer Correspondenzpartie der weiten Vorausberechnung möglich sind.

In solchem Sinne zählt gegenwärtige Partie zu den vollendetsten Mustern des Correspondenzspieles." Max Lange. Het uitstekend spel van Leeds werd voornamelijk geleid door Cadman en Rhodes.

197. Leeds-Liverpool (1838).

	L-s.	L-L.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	d4	Pd4°
4.	Pe5°	Pe6
5.	Lc4	c6
6.	Le6°	Da5!
7.	Pd2	de6°
8.	Pc4	Dc7
9.	K⌒	b5
10.	Pe3	Ld6
11.	h3	Pe7
12.	b3	Le5
13.	Rb1	K⌒
14.	c4	a6
15.	Pf3	Ld6
16.	Lb2	Pg6
17.	Dc2	c5
18.	Rbd1	b4
19.	h4	f6
20.	Pg4	f5
21.	ef5°	ef5°
22.	Pe3 1)	Lb7
23.	Pf5°	Lf3°
24.	Rd6°	Lg4
25.	Ph6!	Kh8
26.	Rg6°	hg6°
27.	Pg4°	Df4
28.	Pe5 en won.	

1) Een goed berekende aanval.

198. Posen-Berlijn (1839).

	P.	B.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Pf6 1)
3.	Pf3	Pe4°
4.	Pe5°?	d5
5.	Lb3	Dg5*
6.	Pf7°	Dg2°
7.	Rf1	Pc6*
8.	c3	Pc5
9.	d4	Pb3°
10.	Ph8°	De4!
11.	De2	De2°!
12.	Ke2°	Pa1°
13.	Rg1	Lf5
14.	Pd2	K⌒
15.	Pf3	Re8!
16.	Le3	Pc2
17.	Pf7	Pe3°
18.	fe3°	g6
19.	h4	Re7
20.	Pe5	Pe5°
21.	Pe5°	Lg7
22.	Pf3	Re4
23.	h5	Lh6
	en Zwart wint.	

1) Vgl. p. 129. Evenals het centrumpaardspel wegens hun overwinning na de Schotten genoemd wordt, heet de verdediging Pf6* tegen het looperspel, na aanleiding van bovenstaande beroemde partij, de berlijnsche verdediging (of anders ook de pruisische partij). De berlijnsche speelkommissie (Bledow, Mayet, v. d. Lasa, v. Bilguer, Hanstein, v. Carisien, Ziegler en Minding) besliste de partij tegen de fout 4. Pe5 (in plaats van d2 d3) vooral door den 5den en 7den zet.

199. Parijs-Pest (1843-45).

	Pa.	Pe.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Le7
4.	K⌒	Pf6
5.	d4	d6
6.	d5?	Pb8
7.	Ld3	K⌒

8.	h3?	c6	20.	Kh2	Lg4°	32.	Re7	Rf8
9.	c4	cd5°	21.	fg4°	Pe4°	33.	Rb7°	Rf7
10.	cd5°	Pe8	22.	De4°	Pd7°	34.	Rb8!	Kg7
11.	Dc2?	g6	23.	b3	Df2!	35.	a4	Kf6
12.	Ph2	Pg7	24.	Dg2	De1	36.	a5	Ke5
13.	f4	f5	25.	Lb2	Lg5	37.	a6	Kd5°
14.	fe5°	Db6!	26.	Pd2	Lf4!	38.	b4	Pe5
15.	Kh1	Ph5	27.	Kh3	De3!	39.	g5	Pc6
16.	Rf3	fe4°	28.	Pf3	Le5°	en	Parijs „abandonneerde" 1).	
17.	Le4°	Rf3°	29.	Le5°	Pe5°			
18.	gf3°	Lh3°	30.	Re1	Df3°!			
19.	Pg4	Pg3!	31.	Df3°	Pf3°			

1) In de hongaarsche schakers Szén, Grimm, Löwenthal, e. a. vonden de Franschen (ditmaal vertegenwoordigd door St. Amant, Laroche, Calvi, Chamouillet, Devinck, Lecrivain, Guingret, Sasias, — Kieseritzky en Deschapelles onttrokken zich gedurende den loop van het spel) hun meesters. De partij gaf aanleiding (zie p. 138) tot den naam hongaarsche opening, zoodat men aardig op weg kwam, de kaart van Europa in de schaaktheorie optenemen. We hebben althands (behalve de reeds genoemde schotsche, pruisische, fransche en hongaarsche) noch een spaansche (p. 152), siciliaansche (p. 118), italiaansche (p. 138), grieksche (p. 109 n° 6), weener of oostenrijksche (p. 125), russische (p. 133), deensche of zweedsche (p. 127), engelsche (p. 133), hollandsche (p. 115) en zelfs een indische partij (1. e2—e4, e7—e5; 2. **d2—d3**, *K.* n° 162)! 1) De servische en bosnische partij (tegen de Turken) zijn indemaak. De inleg (het „gelag") bedroeg 1200 franken. De tweede partij, die Parijs (na 1. e4, e5; 2. Pf3, Pf6 (zie p. 133); 3. Pe5°, d6; 4. Pf3, Pe4°; 5. d4, d5; 6. Ld3, Ld6; 7. K⌒, K⌒; 8. c4, Le6; 9. Dc2, f5; 10. Db3, dc4°; 11. Db7°, c6; 12. Le4°, fe4°; 13. Pg5, Lf5; 14. Pc3, Dd7; 15. Dd7°, Pd7°; 16. Pge4°, Lc7; 17. Re1, Rab8; 18. Re2, Pb6; 19. Pc5, Ld6; 20. P5e4, Lc7; 21. Pc5, Ld6; 22. P5e4, Lc7; 23. Pc5, Ld6; 24. P5e4, Lc7; 25. Pc5. Ld6; 26. P5e4, Lc7) remise had moeten houden, ging eveneens verloren.

200. Valenciennes-Orleans (1843—44).

	V.	O.						
1.	d4	d5	2.	c4	dc4°	4.	Lc4°	e6
			3.	e3	f5	5.	Db3	Dd6

1) De tusschen ( ) geplaatste cijfers beandwoorden aan de namen van den index (zie Inhoud).

6.	Pe2	Db4!	24.	Rc1	Kf8	42.	Rh6!	Kd5
7.	Pbc3	Db3°	25.	Lf7°	Kf7°	43.	Rh5!	Kd6
8.	Lb3°	Ld6	26.	Kf1	Pd5	44.	b5	ab5°
9.	f3	Pc6	27.	Lg3	Ke6	45.	Rb5°	Rf3!
10.	a3	Pf6	28.	Rc6	Rd8	46.	Ke4	Ra3°
11.	e4	fe4°	29.	Ke2	g6	47.	Rb6°!	Kc7
12.	Pe4°	h6	30.	Kd3	g5	48.	Rh6	Ra5
13.	Le3	K⌒	31.	h4	Rd7	49.	Re6	Kd7
14.	P2c3	Pe7	32.	hg5°	hg5°	50.	Rf6	Rb5
15.	K⌒g1	Ld7	33.	Rc8	Rg7	51.	Kd3	Ra5
16.	Rac1	b6	34.	b4	g4	52.	Kc4	Rh5
17.	Pf6°	Rf6°	35.	Rd8	gf3°	53.	Kb4	Rg5
18.	Pe4	Rf7	36.	Rd6°!	Ke7	54.	Ra6	Rh5
19.	Pd6°	cd6°	37.	Rd5°	Rg3°	55.	Kc4	Rg5
20.	Rc7	Pf5	38.	Re5!	Kd6	56.	Ra7!	Kd6
21.	Rd7°	Rd7°	39.	gf3°	Rf3°!	57.	Ra8	Ke7
22.	Le6°!	Rf7	40.	Re3 [1])	Rf1	58.	Ra3	Ke6
23.	Lf2	Pe7	41.	Rh3	a6		Remis.	

1) Het eindspel van roch tegen roch en pionnen is niet onbelangrijk.

201. Orleans-Valenciennes (1843—44).

	O.	V.						
			17.	Rh3	Pc7	35.	Pf1	Df8
			18.	Pg3	Pd5°	36.	Rg3	Dg8
1.	e4	e5	19.	Dd5°	De7	37.	Pe3	Rd8
2.	d4	cd4°	20.	Rf1	Kh8	38.	Rg6	Ra7
3.	Dd4°	Pc6	21.	Ph5	f6	39.	Dg4	a4
4.	Da4	e5	22.	Rff3°	Rf7	40.	Rh5	ab3°
5.	Lc4	Ld6	23.	Rh4	b5	41.	ab3°	Ra1!
6.	Pe2	Df6	24.	c3	Dc7	42.	Kh2	Re1
7.	Pbc3	Pge7	25.	Dd2	b4	43.	Df3	Rf8
8.	K⌒	K⌒	26.	h3	a5	44.	Df2	Rb1
9.	Le3	Lb8	27.	Rg3	Rb7	45.	Dh4	Rb2
10.	f4	d6	28.	Rhg4	Dd8	46.	Pg4	Le8
11.	f5	a6	29.	c4	Rbd7	47.	Dg3	Rf7
12.	Pd5	Pd5°	30.	Rh4	La6	48.	Rh4	Rc2
13.	Ld5°	La7	31.	b3	Lb7	49.	De1	Rc3
14.	La7°	Pa7°	32.	Rd3	Lc6	50.	Ph6	Df8
15.	Rf3	Pb5	33.	Pg3	Kg8	51.	Pf7°	Df7°
16.	Db3	Rb8	34.	Dd1	Kh8	52.	Rg3	Rg3°

53.	Dg3°	Da7	58.	gh5°	Db3°	63.	Kg3	d5
54.	Dd3	h5	59.	Rg4	Lc4°	64.	ed5°	b2
55.	Dd2	Lf7	60.	Dd2	Da2	65.	Rb2°	Ld5°
56.	g4	Dd4	61.	Rg2	Dd2°	66.	Kg4	Le4
57.	De2	Dc3	62.	Rd2°	b3		Remis.	

202. Rochlitz-Bautzen (1848).

	R.	B.	17.	Ld2	Rae8	35.	Re1	Kf8
			18.	Rae1	Re1°	36.	Kb2	Ra6
1.	e4	e5	19.	Le1°	Lg5	37.	Ld4	Lf6
2.	Pf3	d5	20.	Lc4	Le3!	38.	Kc3	g6
3.	ed5°	e4	21.	Kf1	Pf4	39.	Lf6°	Rf6°
4.	De2	Pf6	22.	Pe4	Le4°	40.	b4	Rf3!
5.	Pc3	Le7	23.	fe4°	c5	41.	Kd4	Rb3
6.	Pg5	K⌒	24.	g3	Pg6	42.	b5	b6
7.	Dc4	Pbd7	25.	d5	Re4°	43.	d6	Pc5
8.	Pge4°	Pb6	26.	Ld3	Ra4	44.	Le4	f5
9.	Dd4	Pbd5°	27.	Lb1	c4	45.	Lc6	Kg7
10.	Pd5°	Dd5°	28.	Ke2	Lc1	46.	Rd1	Kf6
11.	Dd5°	Pd5°	29.	b3	cb3°	47.	Kd5	Rd3!
12.	c3	Lf5	30.	ab3°	Ra3	48.	Rd3°	Pd3°
13.	Pg3	Lg6	31.	Kd1	Lg5	49.	Le8	Pb4!
14.	d4	Lh4	32.	Kc2	Pe5	50.	Kd4	Pc2!
15.	f3	Rfe8!	33.	c4	Le7	51.	Kc3	Pe1
16.	Kf2	Re7	34.	Lf2	Pd7	52.	Kd4 [1])	

1) Rochlitz, dat den geweldigen Roch in zijn sprekend wapen voert, doet hier zijn naam geen eer aan: door 52. Lc6 en 53. Kd2, kon men paard en spel winnen. De partij werd nu echter remis met 53... Pc2!; 53. Kc3, Pe1; 54. c5, bc5°; 55. Kc4, Ke6; 56. Kc5°, Pd3!; 57. Kc6, Pb4!; 58. Kc7, Pd5!; 59. Kc6, Pb4!; 60. Kc5, Pd3!; 61. Kc6, Pb4!; 62. Kb7, Kd6°; 63. Ka7°, Ke7; 64. Lc6, Kd6; 65. Lf3, Pd3; 66. Ka6, Pc5!; 67. Ka5, Kc7.

203. Penzance-Reading (1849—50).

	P.	R.	5.	Pc3	Lg7	11.	Ld2 [1])	Pe7
			6.	d4	d6	12.	Pe7°	Ke7°
1.	e2	e4	7.	e5	de5°	13.	Lb4!	Kd8
2.	f4	ef4°	8.	Pd5	Kd8	14.	e6	fe6°
3.	Lc4	Dh4!	9.	de5°	Ld7	15.	Le6°	g4
4.	Kf1	g5	10.	Pf3	Dh5	16.	Pd4	Re8

17.	Ld7°	Pd7°
18.	Dd3 [2]	Ld4°
19.	Rd1	c5
20.	Db5	f3*
21.	Rd4°	fg2°!
22.	Kg1	gh°D!
23.	Kh1°	Df7
24.	La5!	Kc8
25.	Rd6	b6
26.	Lc3	Rf8
27.	Dc6!	Kb8
28.	Rf6	De7
29.	Re6	Dd8
30.	Le1	Rf1!
31.	Kg2	Re1°
32.	Re1°	Dc8
33.	Dd6!	Kb7
34.	Re6	a5
35.	Dd5!	Ka6
36.	Rd6	Pf8
37.	Db3	Db7!
38.	Kg1	Dc7
39.	Dc4!	Ka7
40.	Rf6	Rd8
41.	Df1	Rd2 [3]
42.	Rf2	Rf2°
43.	Df2°	Pg6
	en Zwart won	

1) Vgl. pp. 102, 158. De hier gevolgde voortzetting is door Schulten en Stanley in Amerika geanalyzeerd, maar voldoet niet.

2) Deze (wegens het dreigende c7—c5) kwalijk aan 't bord verschoonbare overijling kost een officier. Na deze fout evenwel speelt Wit zoo geestig mogelijk, en moet Zwart voortdurend op zijn hoede zijn.

3) Eindelijk is Zwart in staat de afruiling te dwingen. Het is een bekende schaakregel dat hij, die een overwicht behaald heeft, moet ruilen, want daardoor wordt dat overwicht tegen het eindspel voortdurend zwaarder (vgl. de konzekwente toepassing van dat beginsel in zet 20—26 van Zwart in partij 230). Wit (Penzance in Cornwall) heeft den aanval (tegen Reading in Berkshire) tot den laatsten snik briljant volgehouden.

204. Reading-Penzance (1849—50).

	R.	P.
1.	d4	d5
2.	c4	dc4°
3.	e3	e5
4.	Lc4°	ed4°
5.	ed4°	Pf6
6.	Pc3	Ld6
7.	Pf3	Pc6
8.	K⌒	K⌒
9.	h3	h6
10.	a3	Lf5
11.	Le3	Dd7
12.	Re1	Rae8
13.	Ld3	Ld3°
14.	Dd3°	Ph5
15.	Pe2	f5
16.	Rad1	f4
17.	Lc1	Rf6
18.	Pc3	Pe7
19.	Pe4	Rf7
20	Pe5	Le5°
21.	Pc5*	Dd4°*
22.	Dc2*	Pc6
23.	Rd4°	Pd4°
24.	Dg6	Pf6
25.	Pd3	Ld6
26.	Re8°	Pe8°
27.	De4	Re7
28.	Dd4°	Pf6
29.	f3	en won.

205. Frankfort-Manheim (1850).

	F.	M.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Pf6
3.	d3	Pc6
4.	Pf3	Lc5
5.	c3	d6
6.	Le3	Le3° [1]
7.	fe3°	Pg4

8.	De2	h6	25.	h4	f6	42.	Pd4	Pe5
9.	Pbd2	a6	26.	Rg1	Kg7	43.	Rc7	Pd5°
10.	d4	De7	27.	Rc2	Pf7	44.	Ra7	Pg4!
11.	a3	Ld7	28.	Pb3	b6	45.	Kg3	Pc3
12.	Ld3	Pa7	29.	Rgc1	Ra7	46.	Kf4	Pf6
13.	Lc2	Le6	30.	Pbd2	Dd7	47.	Ra6°	Pfd5
14.	c4	Ld7	31.	Ph2	Kh8	48.	Kg5	Rg8
15.	b4	Pc6	32.	cb6°	cb6°	49.	Kh6	Pe3°
16.	c5	Pd8	33.	Rc6	b5	50.	Rd6°	Pe2
17.	K⌒	Lb5	34.	Dc2	h5	51.	Rg6	Pd4°
18.	Ld3	Ld3°	35.	gh5°	gh5°	52.	Rg8°	Kg8°
19.	Dd3	K⌒	36.	Rc7	Rc7°	53.	Pc4°	Pef5°
20.	h3	Pf6	37.	Dc7°	Dh3	54.	Kh5°	Pc2
21.	Rac1	Ph5	38.	Phf3	f5	55.	Kg5	Ph4°
22.	g4	Pf6	39.	Dd7	Pf6	56.	Kh4°	Pa3°
23.	d5	g6	40.	Df5°	Df5°		Remis.	
24.	Kf2	Ph7	41.	ef5°	e4			

1) Dit vroegtijdig moorden is geesteloos. Daarentegen wordt eerst in den 32sten zet een pion geslagen! Het eindspel, van weerskanten met roch en twee paarden, is ingewikkeld.

206. Aken-Elberfeld (1857).

	A.	E.	11.	fe6°	Le6°	23.	Ke2	Pb3
			12.	cd5°	Ld5°	24.	Pe4	Ra6
1.	d4	e6	13.	Lc4	Pc6	25.	Pf3	Re8
2.	c4	f5	14.	a3	Pe5	26.	Kf1	Kf8
3.	e3	Pf6	15.	Ld5°!	Pd5°	27.	Pd6	Re7
4.	h3?	Lb4!	16.	Dc4	Pe3°	28.	Kg2	Pc5°
5.	Ld2	Ld2°!	17.	De5°	Pc2!	29.	Pf5	Rf7
6.	Pd2°	b6	18.	Kd1	Pa1°	30.	P5d4	Pb3
7.	Df3	d5	19.	Dc3	Rb8	31.	Rb1	Pd4°
8.	g4	K⌒	20.	b4	Df6	32.	Pd4°	Ra3°
9.	gf5°	c5*	21.	Df6° 1)	Rf6°		en Zwart won.	
10.	dc5°	bc5°	22.	bc5°	Kf7 2)			

1) Aken zond hier den foutzet „Dc3 neemt **Df3**," wat Elberfeld stilzwijgend verbeterde in: Dc3 nt. **Df6**.

2) Elberfeld bedoelde hier te spelen: Pa1—b2, maar schreef „Pa8—c6" (!!), waarop Aken, volgends de gewone reglementen, een „strafzet met den koning" eischte; vandaar Kf7. Verlies van den zet (p. 79) ware toch in

beide gevallen veel redelijker. Naast deze bijdrage, hoe men niet per briefwisseling moet schaken, breng ik hier een (hoogst interessante!) partij van **Newcastle-Glasgow** (1849—50) in herinnering: 1. e4, e5; 2. Pf3, Pc6; 4. c3, Pf5; 4. d4, Pe4°; 5. de5°, d5; 6. Lb5, Lc5; 7. Pd4, K⌒; 8. Lc6°, bc6°; 9. K⌒, Ld7; 10. f3, Pg5; 11. Kh1, f6; 12. Lg5°, fg5°; 13 Pd2, Re8; 14. Re1, Lb6; 15. e6, Lc8; 16. Da4, c5; 17. Dc6, Lb7; 18. Db7°, cd4°; 19. c4, La5; 20. e7, Dd6; 21. c5, Dd7; 22. b4, Rab8; 23. c6, Dd6; 24. ba5°, Rb7°; 25. cb7°, c5; 26. Rab1, Db8; 27. a6, c4; 28. Rb5, d3; 29. Rd5°, c3; 30. Rd3°, ed2°; 31. Rd2°, Kf7. Hier wenscht Zwart den zet terugtenemen, om Dc7 te doen; toen Wit het aanzoek inwilligde en met 32. Rb1 (waarop 33. Rd8 dreigt) andwoordde, kreeg de herroeping een dementi en werd 31... Kf7 herdaan. Wit: „Speelt wat ge wilt, maar speelt!" Alzoo: 31. Rd2°, Kf7; 32. Rd7, Df4; 33. a3*, h5; 34. Rd8, g4; 35. fg4°, Df2; 36. Rb1, Re7°; 37. Rdd1, De2; 38. b8 Dam.

207. Celle-Vegesack (1858—59).

	C.	V.						
1.	e4	e5	21.	Pf5	Rg8	43.	h3	a6
2.	f4	Lc5	22.	Dh3	Pf8	44.	Rc5	Rc8
3.	Pf3	d6	23.	Pg7°!	Rg7°	45.	b5	ab5°
4.	c3	Pf6	24.	Rf6°	Rad8	46.	ab5°	g5
5.	Lc4	b5	25.	Rdf1	Rd7	47.	c4	Rc7
6.	Lb5°!	c6	26.	de5°	De5°	48.	Rf5	c5
7.	La4	Lg4	27.	Lf7°!	Kd8	49.	Kf3	Kh3°
8.	d3	Dd7	28.	Lh5	Dc5!	50.	Rg5°	Kh2
9.	fe5°	Lf3°	29.	Kh1	Pg6	51.	Rh5!	Kg1
10.	Df3°	de5°	30.	Lg6°	hg6°	52.	g5	Rf7!
11.	Le3*	Le3°	31.	Df3	Rde7	53.	Kg4	Re7
12.	De3°	Dd6	32.	e5	Kc7	54.	Kf5	Rf7!
13.	Pd2	Pfd7	33.	b4	Db5	55.	Ke6	Rf4
14.	K⌒	Pc5	34.	e6	De5	56.	g6	Rg4
15.	Lc2	Pbd7	35.	Df4	Df4°	57.	Kf7	Rf4!
16.	d4	Pe6	36.	R1f4°	Kd6	58.	Kg8	Rg4
17.	Pf3	f6	37.	Rg4	Re6°	59.	g7	Rc4°
18.	Rad1	Dc7	38.	Re6°!	Ke6°	60.	Kh8 opgegeven.	
19.	Lb3	Pd8	39.	a4	Kf5			
20.	Ph4	Pf7	40.	Rc4	Rc7			
			41.	g4	Kg5			
			42.	Kg2	Kh4			

„Weiss führt die ganze Partie in meisterhaftem Stile." M. Lange.

208. Crefeld-Wesel (1858—59).

	C.	W.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Lc5
4.	K⌒	d6
5.	c3	Pf6
6.	d3	Lb6
	6. d4 is sterker.	
7.	Le3	K⌒
8.	Lg5	Pe7
9.	Ph4 ?	Lg4
10.	De1	c6
11.	Kh1	d5
12.	ed5°	cd5°
13.	Lb3	Pc6
14.	h3	h6*
15.	Lf6°	Df6°
16.	f4	ef4°
17.	Ld5°	Rae8
18.	Le4	Pe5
19.	d4	Pd3
20.	Dd2	Re4°
21.	Dd3°	Rfe8
22.	hg4°	Re3
23.	De3°	Re3°
24.	Pf3	Dg6
25.	Pbd2	Dg4°
26.	Rae1	g5
27.	Pc4	Re1°
28.	Re1°	Dh5!
29.	Kg1	g4
30.	Re5	Dg6
31.	Re8!	Kg7
32.	Pfe5	Db1!
33.	Kf2	Dd1
		en wint.

209. Wesel-Crefeld (1859—60).

	W.	C.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Pf6
4.	d4 [1])	ed4°
5.	K⌒	Pe4°
6.	Re1	d5
7.	Ld5°	Dd5°
8.	Pc3	Dh5
9.	Pe4°	Le6
10.	Lg5	h6
11.	Lf6	Da5
12.	Pd4°	Pd4°
13.	Dd4°	gf6°
14.	Pf6°!	Ke7
15.	Pd5!	Kd7
16.	Pb6!!	Ke7
17.	Pa8°	Rg8
18.	Rad1	Lg7
19.	Dd7!	Kf6
20.	Re6°!	fe6°
21.	Pc7°	De5
22.	Kf1	Kg6
23.	Re1	Db2°
24.	Dd3!	Kf7
25.	Re6°	Lf6
26.	Dd7!	Kg6
27.	Pd5	Rf8
28.	Pf4!	en Zwart wordt weldra mat.

1) Deze voortzetting is misschien sterker dan 4. Pf3—g5, dat met 4... d5; 5. ed5°, Pa5* Zwart een sterk figurenspel verschaft.

210. Munchen-Stuttgart (1860—61).

	M. [1])	S.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lb5	Pf6
4.	K⌒	Pe4°
5.	d4	Le7
6.	De2	Pd6
7.	Lc6°	bc6°
8.	de5°	Pb7
9.	Le3	K⌒
10.	Rd1*	c5
11.	Pc3	d6
12.	Pd5	Le6
13.	Da6	Ld5°
14.	Rd5°	Dc8
15.	ed6°	cd6°
16.	Lf4	Dc7
17.	Pd2	Db6
18.	Dd3	Rad8
19.	Pc4	Da6
20.	a4	Rd7
21.	b3	Rfd8
22.	Rad1	Lf8

23.	h4	Le7	30.	Df6°	Rf7	37.	Rd2	De8
24.	Dg3 [2]	Dc6	31.	Dg5	Re6	38.	Pe3	Kh8
25.	R1d3	f6	32.	Dg3	Rff6	39.	f5	gf5°
26.	Dg4	Lf8	33.	Lg5	Rf7	40.	Pf5°	Rc1
27.	h5	Re8	34.	f4	Dc6	41.	Rdf2	De5
28.	Df5	Dc7	35.	Kh2	Dc8	42.	Pe7	Rf3°
29.	h6	g6	36.	Rf3	Dc6	43.	Rf3° [3]	

1) München won reeds in 1842 de volgende partij tegen Augsburg: 1. e4, e5; 2. f4, ef4°; 3. Pf3, g5; 4. Lc4, d6?; 5. h4, g4; 6. Pg5, Ph6; 7. d4, Lg7; 8 Lf4°, Pc6; 9. Le3, Pe7; 10. Pc3, c6; 11. d5, cd5°; 12. Ld4, Le5; 13. Le5°, de5°; 14. ed5°, K⌒; 15. Dd2, Pef5; 16. K⌒c1, Kg7; 17. d6, Ld7; 18. Pge4, Lc6; 19. Rdf1, Rc8: 20. Lb3*, f6; 21. Rf2, Pd4; 22. Pf6° (mooi!), Pb3°!; 23. ab3°, Rf6°; 24. Dg5!, Rg6; 25. De5°!, Kg8; 26. Pd5, Rg7; 27. Pe7!, Kh8; 28. Rf6, Le4; 29. Pc8° en wint.

2) De geheele slag beweegt zich om het gehucht d6.

3) Met dezen zet kondigde Wit, op zijn hoogst in 10 zetten, mat aan: 43... Le7°; 44. Le7°, Dh5! (op De7° volgt 45. De1°); 45. Lh4, Rh1!; 46. Kh1°, Dh6°; 47. De1, Pd8; 48. De8!, Kg7; 49. Df8! en 50. Df6! enz.; of 43... Dg3°; 44. Kg3°, Le7°; 45. Le7°, Re3; 46. Re3°, Pd8; 47. Ld8°, Kg8; 48. Rf3 enz.

211. Stuttgart-Munchen (1860—61).

	S.	M.						
1.	e4	e5	13.	Pe4	Le6	27.	Re1°	h6
2.	Lc4	Pf6	14.	Lb3	Lb3°	28.	Kf2	f4
3.	Pf3	Pe4°	15.	ab3°	Pe6	29.	Lc1	Kf5
4.	Pc3	Pc6	16.	Le3	f5	30.	Ke2	e4
5.	K⌒	Pc3°	17.	De7°!	Ke7°	31.	Rf1	g5
6.	dc3°	De7	18.	Pc5	Pc5°	32.	g3	Le5
7.	Re1	d6	19.	Lc5°!	Ke6	33.	Rg1	h5
8.	Pg5	Pd8	20.	Ld4	Rhd8	34.	b4	Rd3
9.	f4	f6	21.	Re2	Rd5	35.	gf4°	Lf4°
10.	fe5°	de5°	22.	Le3	a6	36.	Lf4°	gf4°
11.	Dh5!	g6	23.	c4	Rd7	37.	Kf1	Rh3
12.	Dh4	Lg7	24.	c3	Rad8	38.	Rh1	Rd3
			25.	Rf1 [1]	Rd1		en Zwart wint.	
			26.	Ree1	Re1°			

1) Zwart versterkt door konzekwente afruiling het overwicht, dat hij in den pion bezit.

212. Edinburg-Dundee (1862—63).

	E.	D.						
			13.	h3	Lf3°	27.	d6	Lb8
			14.	Pf3°	Lb6	28.	Da6°	Rg6
1.	e4	e5	15.	Rae1	Rae8	29.	Db7	Dh2
2.	Pf3	Pc6	16.	Re2	Dd6	30.	f3	Dh1
3.	Lb5	a6	17.	Rfe1	f6	31.	Rc1	Ree6
4.	La4	Pf6	18.	ed5°	cd5°	32.	Rf2	Rg3
5.	d3	Lc5	19.	d4	e4	33.	fe4°	f4
6.	K⌢	d6	20.	c4	c5	34.	e5	f3
7.	Lc6°	bc6°	21.	b4	Lc7	35.	De4!	Reg6
8.	Lg5	Lg4	22.	bc5°	Df4	36.	Dg6°!	Rg6°
9.	c3	h6	23.	Kf1	dc4°	37.	g4	Rg4°
10.	Lf6°	Df6°	24.	Dc4°!	Kh7	38.	hg4°	Dh4
11.	Pbd2	K⌢g8	25.	Pg1	f5	39.	d7 en won.	
12.	Da4	d5	26.	d5	Rf6			

213. Insterburg-Koningsbergen (1863).

	I.	K.						
			19.	Pc2	Rhg8	40.	e7	Kc7
			20.	Rf2	Rg6	41.	Pg7	Kd7
1.	e4	e5	21.	Da3	Kb8	42.	e8D!	Re8°
2.	Pf3	Pc6	22.	Pd7°	Rd7°	43.	Pe8°	Ke8°
3.	Lc4	Lc5	23.	Rae1	Rd8	44.	Rh7°	Pd4°
4.	c3	Pf6	24.	De3	Dh5	45.	Rb7°	Pc2
5.	d4	ed4°	25.	b4	Rdg8	46.	Ra7°	Pb4°
6.	e5	Pe4	26.	Kh1	Rg3	47.	Ke3	Kd8
Korrekt is 6 . . . d5.			27.	De2	Dh6	48.	Ke4°	Kc8
7.	cd4° [1]	Lb4!	28.	Pe3	f4	49.	a3	Pd5
8.	Ld2	Ld2°!	29.	Rf4°	Df4°	50.	Rf7	Pc7
9.	Pbd2°	d5	30.	hg3°	Rg3°	51.	Ke5	Pd5
10.	Ld3	f5	31.	Kg1	Pg6	52.	Kd6	Pc3
11.	K⌢	g5	32.	Df2	Dg5	53.	Kc6°	Kb8
12.	Pb3	Ld7	33.	Df6	Dh4	54.	a4	Pa4°
13.	Pe1	g4	34.	Dh4°	Ph4°	55.	Rb7!	Kc8
14.	f3	gf3°	35.	Kf2	Rg7	56.	Ra7	Kd8
15.	Df3°	Dg5	36.	g4	Pf3	57.	Ra4° en mat in hoogstens twaalf zetten.	
16.	Le4°	de4°	37.	Rh1	c6			
17.	Dc3	K⌢c8	38.	Pf5	Rg4°			
18.	Pc5	Pe7	39.	e6	Rg8			

1) Wit kan hier tegen 3 pionnen een stuk veroveren met 7. Ld5, Pf2•; 8. Kf2•, dc3•!; 9. Kg3• (van Ghulam Kassim, 1829, en veel beter dan 9. Ke1, van Lolli) cb2•; 10. Lb2°; maar of dat beter is, is noch niet zeker.

214. Nordhausen-Langensalza (1864).

	N.	L.						
1.	e4	e6	19.	a3	Lc3°	39.	Dc2	Re1
2.	d4	d5	20.	Dc3°	Df4	40.	Rc7°	Df1!
3.	ed5°	ed5°	21.	La2	h6	41.	Kf3	Dh1!
4.	Pf3	Pf6	22.	g3	Dd6	42.	Kf4	Pd6
5.	Ld3	Ld6	23.	Lb3	Db6	43.	Rc8!	Pc8°
6.	K⌒	K⌒	24.	Df3	Re1°	44.	Dc8°	Re8
7.	c4	dc4°	25.	Re1°	Re8	45.	Dc5!	Kg8
8.	Lc4°	Lg4	26.	Rd1	Re7	46.	Le6!	Kh7
9.	h3	Lh5	27.	Kg2	Pe8	47.	De3	g5!
10.	Ld2	Pc6	28.	Lc2	a5	48.	Kf5	Kg7
11.	Lc3	Dd7	29.	Rb1	Pd6	49.	h4	Dh3!
12.	d5	Pe5	30.	Ld3	Kf8	50.	Ke4	gh4°
13.	Le5°	Lf3°	31.	Df4	f6	51.	Kf4	Dh1
14.	Df3°	Le5°	32.	Rc1	ab4°	52.	Db6	Dc1!
15.	Pc3	a6	33.	ab4°	Pf7	53.	Kf3	Re7
16.	Rad1	Rad8	34.	Lf5	Pd8	54.	Dd8	Dh1!
17.	Rfe1	Rfe8	35.	Lg4	Pf7	55.	Kf4	Dc1!
18.	b4	Dd6	36.	Df5	Pd6	56.	Kf3	Remis door eeuwig schaak.
			37.	Dh7	Pf7			
			38.	Rc4	Db5			

215. Barmen-Ruhrort (1865).

	B.	R.						
1.	e4	e5	5.	ed5°	Pd5°	11.	d4	Kd7
2.	Pf3	Pc6	6.	Pf7°	Kf7°	12.	de5°	Ld6
3.	Lc4	Pf6	7.	Df3!	Ke6	13.	K⌒	Re8
4.	Pg5	d5	8.	Pc3	Pcb4	14.	Df5!	en won.
			9.	De4	c6			
			10.	a3	Da5			

216. Langensalza-Bernburg (1868).

	L.	B.						
1.	e4	e5	4.	h4	g4	8.	Pc3	c6
2.	f4	ef4°	5.	Pe5	h5 1)	9.	K⌒	Lh6
3.	Pf3	g5	6.	Lc4	Rh7	10.	Pf7°	f3
			7.	d4	Df6	11.	Ph6°	Ph6°
			7 . . . d6 of f3 is beter.			12.	Lg5	Df8

13.	e5	d5	20.	de7°	Pf5	27.	f6	Pf6°
14.	ed6°	Lf5	21.	gf3°	g3	28.	Rf6°	Pc7
15.	De1!	Kd7	22.	Lf7	Pg7	29.	Rf8	Pe8
16.	Pe4	Kc8	23.	Rae1	Le8	30.	Re8°	Re8°
17.	Pf6	Rd7	24.	Le8°	Pe8°	31.	Rf1	g2
18.	Pd7°	Ld7°	25.	f4	Kd7	32.	Rf8	Re7°
19.	De7	De7°	26.	f5	Pa6	33.	Le7°	Opgeg.

1) „Bei der früher sehr üblichen Vertheidigung mit 5... h5 behauptet der Gambitgeber dauernd den Angriff und wird mit dessen Hülfe die Ausgleichung des Spieles erreichen, wenn auch die nachziehende Partei wohl in vielen Fällen die Bewahrung und schliessliche Verwerthung ihres Gambitvortheiles noch durchzusetzen vermag. Sehr ungenau ist freilich die zu gegenwärtiger Partie in der *Schachzeitung* (1869, p. 216) eingefügte Bemerkung, dass der Vertheidigungszug 5... h5 geradezu schlecht sei und die schwarze Partie unhaltbar mache. Es ist dies bedauerlicher Weise eine der mannigfachen Proben unzuverlässiger Glossirung, die in den neuesten Jahrgängen der *Schachzeitung* wiederholt vorkommen und die leider den minder erfahrenen Schachfreund statt wirklicher Belehrung irre führen, weshalb wir im Interesse der Sache hier ausdrücklich (d. i. valsch geniepig in een verborgen nootje) darauf aufmerksam machen." Max Lange.

217. Weenen-Insterburg (1865—66).

	W.	I.						
			16.	c3	Pd5	33.	Ke3	Kc8
			17.	Dd2	Pe7	34.	Kd3	Kb7
1.	e4	e5	18.	Df2	Dd5	35.	Kc4	Rd7
2.	f4	Lc5	19.	Df3	f6	36.	a4	a6
3.	Pf3	d5 1)	20.	Dd5°	Pd5°	37.	g4	h6
4.	Pe5°	Pf6	21.	Pec6	Lc6°	38.	h4	Kc7
5.	d4	Lb6	22.	Pc6°	Rd6	39.	b5	ab5°
6.	ed5°	Dd5°	23.	Rad1	Rc6°	40.	ab5°	cb5°!
7.	Le3	Pc6	24.	Rd5°	Re8	41.	Kb5°	Kd8
8.	Pc3	Dd6	25.	Rfd1	Kf7	42.	Kc5	Kc7
9.	Lb5	K⌒	26.	Kf2	Rce6	43.	c4	Kb7
10.	Lc6°	bc6°	27.	Rd7!	R8e7	44.	Kb5	Kc8
11.	K⌒	Lb7	28.	Re7°!	Re7°	45.	Re8!	Kb7
12.	Pe2	c5	29.	b4	c6	46.	c5	Rc7
13.	dc5°	Lc5°	30.	Rd6	Rc7	47.	h5	Rf7
14.	Lc5°	Dc5°!	31.	f5	Ke7	48.	c6!	Kc7
15.	Pd4	Rad8	32.	Re6!	Kd7	49.	Kc5	Opgeg.

1) Deze voortzetting van het geweigerd koningsgambiet werd het eerst door Th. Lichtenhein in een tornierpartij tegen Morphy beproefd. Weenen speelt deze en de volgende partij uitmuntend.

218. Insterburg-Weenen (1865—66).

	I.	W.						
1.	e4	e5	16.	Kf2°	K⌒	33.	Da4	Rb7
2.	Pf3	Pc6	17.	Kg2	Lg5	34.	b3	Pe3!
3.	Lc4	Pf6	18.	Rf1	Pb7	35.	Kh1	De6
4.	Pg5	d5	19.	Pe4	Le7	36.	Da6	Rg7
5.	ed5°	Pa5	20.	c3	Le6	37.	c4	Rd7
6.	Lb5!	c6	21.	Pbd2	f5	38.	Rd2	Kg7
7.	dc6°	bc6°	22.	Pf2	Pd6	39.	Da5	Rf8
8.	Le2	h6	23.	Pd3	Lg5	40.	Dc5	Rfd8
9.	Pf3	e4	24.	Pf4	Lf4°	41.	h3	Dd6
10.	Pe5	Ld6	25	Rf4°	g5	42.	Dd6°	Rd6°
11.	d4	Dc7	26.	Rf2	f4	43.	d5	cd5°
12.	Lf4	Pd7	27.	g4	Rae8	44.	c5	Rc6
13.	Pd7°	Lf4°	28.	Lf3	Lc4	45.	Rc1	a5
14.	Pc5	e3	29.	Dc2	Rf6	46.	a3	Rb8
15.	g3	ef2°!	30.	Pc4°	Pc4°	47.	Rb2	Rc7
			31.	Db3	Df7	48.	Le2	Pc4*
			32.	Rg1	Re7		en Zwart won.	

219. Londen-Weenen (juni 1872—april 1874).

	L.	W.						
1.	c4	e5	11.	Pg5	h6?	26.	Dd6	bc5°
2.	Pc3?	Lb4*	12.	ed5°	Lf5*	27.	De7	cb4°
	Beter is 2. a3 of e3.		13.	Pe4	cd5°	28.	Rd7°	Rde8
3.	Pd5*	Le7	14.	Pc3	Pb6*	29.	Dd6	Dd6°
4.	d4	ed4°	15.	Le5	Pc6	30.	Rd6°	Lg2°
5.	Lf4	c6	16.	Df4	Pe5°	31.	Rd4	Ld5
6.	Pe7°	Pe7°	17.	De5°	Dg5!	32.	Rd5°	Rc4°!
	Op 6. Pc7, Dc7°; 7. Lc7° volgt Lb4!		18.	f4	Dg6	33.	Pc4°	Re1°!
7.	Dd4°	K⌒	19.	c5	Pd7	34.	Kb2	Re4
8.	e4	d5	20.	Dd4	Rfd8	35.	Rd8!	Kh7
9.	K⌒	Le6	21.	Pd5°	Kf8 [1]	36.	Kb3	Rf4°
10.	Pf3	Pd7	22.	Pe3	Kg8	37.	Ra8	g5
			23.	Lc4	Rac8	38.	Ra7°	h5
			24.	Rhe1	Le4	39.	Kb4°	g4
			25.	b4	b6	40.	a4	Rf2

41.	a5	h4	44.	a6	Re2	47.	Pb6	h3
42.	Rd7	Rh2°	45.	a7	Re8	48.	Pa8°	h2
43.	Rf7°!	Kg6	46.	Rb7	Ra8	49.	Rb6! 2)	Opgegeven.

1) De leiders van het engelsche spel, Steinitz en Potter, verwachtten hier den sterkeren zet 21... De6, en zouden dan geandwoord hebben met 22. Pc7, Da2°; 23. Pa8°, Re8; 24. Ld3, Ld3°; 25. Dd3°, Pc5°; 26. Da3, Pb3!; 27. Kc2, Rc8!; 28. Kd3, Pc5!; enz. Staunton merkt evenwel met recht op, dat Weenen dan had kunnen zegevieren met 28... Pc1!; 29. Rc1°, Dd5!; 30. Ke3*, Re8!; 31. Kf2, Dd2!; 32. Kf3, De2!; 33. Kg3, Re3!; 34. De3°, De3°!; 35. Kg4, h5!; 36. Kg5*, De4* (op 36... De2 zou remis volgen door 37. h3, Dg1°!; 38. Kh4*, Df2!; 39. Kg5*, Dg2!); 37. h3*, f6!; 38. Kh4*, Df4°!; 39. g4, Df2!; 40. Kh5°, Kh7; 41. Rc7, Df4; 42. Kh4, Kh6 en Zwart geeft den volgenden zet mat.

2) Door dit schaakbieden wordt remis door voortdurend schaak van Zwart belet. Er kon nu noch volgen: Kg5; 50. Pc7, h1D; 51. a8D, Da8°; 52. Pa8°, g3; 53. Pc7, g2; 54. Pe6! en wint. Op Kh4, g4 of f5 volgt Pd4*, anders Pf4. Vgl. *Schachz.* 1874 p. 164.

220. Weenen-Londen (1872—74).

	W.	L.						
1.	e4	e5	14.	Pd2	Ph6	31.	Db1*	Dc4*
2.	Pf3	Pc6		Beide partijen verspeelden 2 tempi: Pd2—f3—d2, Pf6—g4—h6.		32	bc5°	Pe4°
3.	d4	ed4°	15.	Pde4	Dg6	33.	Re4°	Re4°
4.	Pd4°	Dh4	16.	Lh5	Df5	34.	Le4°	Kc8
	Pulling's zet 1846.		17.	Lf3	b6	35.	Ld5	Dc5°
5.	Pb5	Lb4!	18.	Lg2	Lb7	36.	Dh7°	Df8
	Voortzetting v. Horwitz, andw. v. Paulsen, 1861.		19.	Dd2	f6	37.	Dd3	De8
6.	Ld2*	De4°!	20.	Rad1	Pf7	38.	Dc3	Pd6
7.	Le2	Kd8	21.	Rfe1	Rb8	39.	Lf3	De6
8.	K⌒	Ld2°	22.	f4	Pa5	40.	Rc1	Pb5
9.	Pd2°	Df4	23.	Dd3	Pd6	41.	Dd2	c6
10.	c4*	Pf6?	24.	b3	Le4°	42.	Re1	Df7
	Ph6 was sterker.		25.	Pe4°	Re7	43.	Db4	Da2
11.	Pf3?	Pg4	26.	Kh1	Pab7	44.	Lg2	Kc7
	Sterker was Lf3.		27.	b4	a5	45.	Rb1	Ra8
12.	g3	Df6	28.	a3	ab4°	46.	Rc1	De2
13.	Pc3	Rhe8	29.	ab4°	De6	47.	Lf1	Df3!
			30.	c5*	bc5°	48.	Lg2	De3
						49.	Re1	Df2
							Remis 1).	

1) Londen nam het remis aan omdat Weenen tevens de voorgaande partij en daarna den wedstrijd opgaf, maar meende door 50. De4, Ra2; 51. Rf1, Dd2; 52. h4, Pd4; 53. Kh2, Pf5 en Pe3, of 50. Rg1, Ra2; 51. De1, De1°; 52. Re1°, d5 het eindspel te kunnen winnen.

221. Aalborg-Koopenhaven (1870—71).

	A.	K.	11.	Df3°	De7*	23.	Rhf1	De8*
			12.	c4	c5*	24.	Kf2	Rh5
1.	f4 1)	e5	13.	Pc3	Le6	25.	Dg2	cd4°
2.	fe5°	d6	14.	Ld3	Pd7	26.	ed4°	Pe6
3.	ed6°	Ld6°	15.	g3	K⌒g8	27.	Re1	Df7
4.	Pf3	Ph6	16.	Kg2	Kh8	28.	c5	Pf4
5.	d4	Pg4	17.	Raf1	Rg8	29.	Dh1	Pd3°!
6.	Lg5	f6	18.	Pd5	Ld5°	30.	Rd3°	Dc4
7.	Lh4	g5*	19.	Dd5°	Rg7	31.	Red1	Lg3°!
8.	Lf2	Pf2°	20.	Rf3	Rag8	en Wit geeft de bij zet		
9.	Kf2°	g4	21.	Dh5	Rg5	24 reeds onhoudbare		
10.	e3	gf3°	22.	Dh3*	Pf8	partij op.		

1) Twee der sterkste deensche schakers, Sörensen en From, beproeven hier het na laatstgenoemden gedoopte gambiet. Ik kan maar niet doorgronden, met welk doel Wit, door middel van 1. f2—f4, zelf aan pion e2 een gedrukte stelling bezorgt; voordeel kan hem dat vrijwillig pozicienadeel toch niet baren?

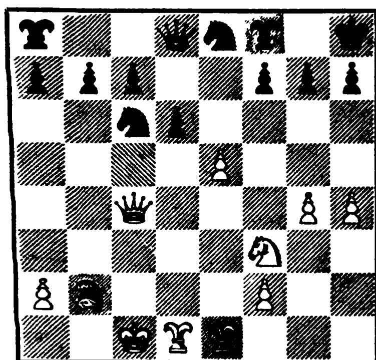
222. Wiborg-Koopenhaven (1873—74).

	W.	K.	9.	Lb3	K⌒	19.	Pg6°	Dg6°
			10.	c4	Pf6	20.	Rd3*	Rfe8
1.	e4	e5	11.	Lb2	c5*	21.	Rg3	Lf5
2.	Pf3	Pc6	12	dc5°*	Lc5°	22.	Dd1	Dh6
3.	Lc4	Lc5	13.	Pc3	Le6	23.	Dd6*	Re6
4.	b4	d5	14.	Df3	Dd2	24.	Dc5°	Le4
5.	ed5°*	Pb4°	15.	Pa4	b6	25.	f4	Ph5
6.	Pe5°*	Pe7	16.	Rad1	Dg5	26.	Rg5	en Wit moet
7.	K⌒	Pbd5°	17.	Pc5°	bc5°	winnen.		
8.	d4	Ld6	18.	De2	Pg6			

223. Koopenhaven-Upsala (1875).

	K.	U.	2.	d4	ed4°	5.	Lb2°	Lb4!
			3.	c3	dc3°	6.	Pc3	Pc6
1.	e4	e5	4.	Lc4	cb2°	7.	Pf3*	Pf6

8.	Dc2	d6	11.	Rhe1*	Lc4°	14.	g4	Kh8
9.	K⌒c1	Lc3° 1)	12.	Dc4°	K⌒	15.	h4 3)	
10.	Dc3° 2)	Le6*	13.	e5	Pe8			


Stelling na zet 15 van Wit.

1) Dezen zet houden ook de Leipzigers en de Deenen thands voor sterker dan de door mij (*Schaakwerld* p. 242) tegen Koopenhaven met ongunstigen uitslag beproefde rochade. Of 't juist gezien is zal noch moeten blijken, want een analyze van dit open figurenspel reeds dikwijls door de Deenen toegezegd, is niet goed mogelijk.

2) Wit moet ongetwijfeld met den Dam slaan, want na 10. Lc3°, Le6; 11. Le6°, fe6°; 12. Db3 (op 12. Pg5 volgt De7), zou het met de heerlijkheid van Wit gedaan zijn.

3) Wit beheerscht nu juist tweemaal zooveel gebied als Zwart. Behalve hun eigen standplaatsen, hebben de koningen, dammen, rochs, paarden en loopers der beide partijen den onbelemmerden toegang tot 3 + 11 + 9 + 5 + 3 (+ 5 pionnen) = 36 en 1 + 4 + 3 + 3 (+ 7 pionnen) = 18 velden, een geweldig onderscheid ten gunste van Wit.

Om te verhoeden, dat we met een oneven getal sluiten, vooral met geen staartnommer, wat mijn grootmoeder van Scharenberg al voor héel gevaarlijk hield, — aanvaarden we de schaakreis rondom de werld niet, zonder eerst van bovenstaand spel noch een variant meetedeelen.

224.

Opening = 223.

5...		b5 1)	15.	Rdg1	Lb2°!	27.	Rg6°	hg6°
6.	Lb5°	La6	16.	Kb2°	Pc6	28.	Pe7	Rb3°!
7.	La4	Lb4!	17.	Rg5	Db4!	29.	ab3°	Rb8
8.	Pc3	Pf6	18.	Lb3	g6	30.	Pg6°!	Kh7
9.	Dc2	K⌒	19.	Rhg1	Pf4	31.	Dc2	c4
10.	K⌒	De7	20.	h5?	Kh8 2)	32.	Rf4°	Pf4°
11.	e5	Ph5	21.	R1g4	Dd4	33.	Pf4°!	Kh8
12.	Pf3	Lb7	22.	hg6°	fg6°	34.	Pg6!	Kg7
13.	h4	Lf3°	23.	Kb1*	Pb4	35.	Pe7	Rb3°!
14.	gf3°	La3	24.	Db2	Pbd3	36.	Db3°	De5°
			25.	Dd2	c5			
			26.	Pd5	Rab8			

Afgebroken als onbeslist 3).

1) Den 14. juli 1875 in de schaakklub te Koopenhaven beproefd door P. Möller tegen V. Nielsen, maar van twijfelachtige hoedanigheid. Er kan volgen: 6. Lf7°!, Kf7°; 7. Dd5! (met Dh5! heeft Wit al dadelijk remis inhanden), en 8. Dh8°. Kan de dam er weer uit?

2) Wit zag hier over 't hoofd: 20. Rg6°!, hg6°; 21. Rg6°!, Pg6°; 22. Dg6°!, Kh8; 23. Dh6!, Kg8; 24. Pe4* en wint, want „eeuwig schaak" is niet mogelijk; 24... Dd4!; 25. Kb1*, Dd3!; 26. Kc1, Df1!; 27. Kd2. Zwart zou dus den dam tegen het paard moeten geven, en staat dan op verlies. Ondanks dit „oversight" is de voortzetting toch zeer belangrijk.

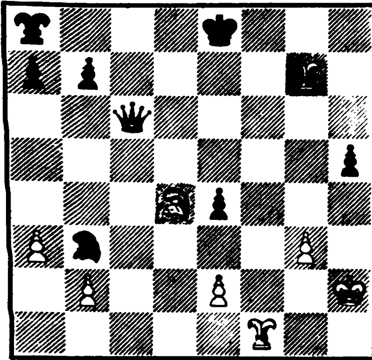
3) Wit heeft wel een stuk meer, doch hij kan bezwaarlijk noch wat uitrichten. We gaan dus scheep na „die landen van oversee," en door de zeereis gesterkt, durven we dan ten slotte ook de hooge bergluchtte trotseeren.

225. Hyderabad-Madras (1829).

	H.	M.
1.	g3 1)	f5
2.	Lg2	Pf6
3.	c4	e5
4.	Pc3	Le7
5.	d4	ed4°
6.	Dd4°	c6
7.	Ph3	Pa6
8.	a3	Pc5
9.	Dd1	K⌒
10.	K⌒	Pce4
11.	Dc2	d5
12.	Rd1	Le6
13.	Pg5	Dc8
14.	cd5°	cd5°
15.	Pge4°	fe4°
16.	Le3	Pg4
17.	Ld4	Lg5
18.	h3	Pf2°
19.	Rf1	Ph3°!
20.	Kh2	Rd8
21.	Db3	h5
22.	Lh3°	Lh3°
23.	Pd5°	Le6
24.	Rf5	Rd5°
25.	Rd5°	Dc6
26.	Rg5°	Lb3°
27.	Rg7°!	Kf8
28.	Rf1!	Ke8
29.	Rf6	Dc2
30.	Rh6	De2°!
31.	Kh3	Df1!
32.	Kh4	Df8
33.	Rh5°	Lf7
34.	Rf7°	Kf7°
35.	Rf5!	Ke6
36.	Rf8°	Rf8°
37.	La7°	Kf5
38.	Kh3	Rd8
39.	Lb6	Rd3
40.	Kh4	e3
41.	g4!	Kf4
42.	Lc7!	Kf3
43.	g5	e2
44.	La5	Rd1
45.	g6	e1D!
46.	Le1°	Re1°
47.	Kg5	Ke4
48.	g7	Rg1!
49.	Kf6	Kd4
50.	Kf7	Kc4
51.	a4	Kb3
52.	a5	Kb2°

en Wit gaf de partij op.

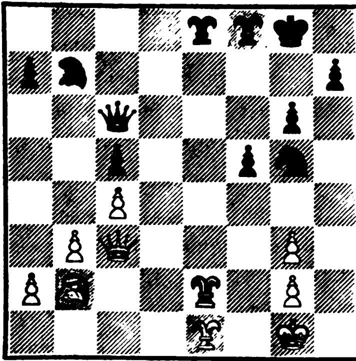
1) Vgl. p. 108. Dit spel verplaatst ons na **Azië**, en men behoeft juist niet veel Sanskriet te kennen om onder de opening aan Lotus en Boeddha te denken. Met den 28sten zet is de pion e2 noch op zijn plaats! Toch wordt de partij in het midden, onder de leiding van den als schaker beroemden Hindoe Ghulam-Kassim te Madras, zéer boeiend. Een tweede partij, — met 1. e2—e4, e7—e5; 2. Lf1—c4, d7—d6; — werd ook door Madras gewonnen. Zulk door en door europeesch spel in het vaderland van het schaakspel weertevinden, is een waar historiesch-intellektueel genot.


Stelling na den 28sten zet.

226. New-York-Philadelphia (1856—57).

	N.	Ph.
1.	e4	c5
2.	d4	cd4°
3.	Pf3	e6
4.	Dd4°	Pc6
5.	Dd1	Lc5
6.	Ld3	Pge7
7.	Pc3	d5
8.	ed5°	Pd5°
9.	Pe4	Lb6
10.	Lb5	K⌒
11.	Lc6°	bc6°
12.	K⌒	f5
13.	Pg3	Dc7
14.	c4	Pf6
15.	Dc2	c5
16.	b3	Lb7
17.	Pg5	Dc6
18.	f3	Lc7
19.	Re1	Rae8
20.	Lb2	g6
21.	Re2	e5
22.	Rae1	e4
23.	fe4°	Lf4
24.	Ph3	Lg3°
25.	hg3°	Pe4°
26.	Pg5	Pg5°
27.	Dc3 1)	Dg2°!
28.	Rg2°	Re1°!
29.	De1°	Pf3!
30.	Kf1	Pe1°
31.	Rd2	f4
32.	gf4°	Pg2
33.	Rd7	Rf4°!
34.	Kg1	Le4
35.	Rg7!	Kf8
36.	Rh7°	Pe3
37.	Rh8!	Kf7
38.	Le5	Rf1!
39.	Kh2	Pf5
40.	Kh3	g5
41.	Rc8	en Zwart geeft (door Lf3*) in 6 zetten mat.

1) Zie de merkwaardige stelling op het diagram der volgende bladzijde.



Stelling na den 27sten zet van Wit.

Bovenstaande prachtige partij is een uitstekende proeve van het schaaktalent der Athenæumklub te Filadelfia in **Amerika.** Zij werd vertegenwoordigd door Randolph, Montgomery, Thomas, Elkin, Dougherty, en dr. S. Lewis. Newyorker beroemdheden waren Lichtenhein, Fiske, Thomson, Mead en Perrin. De beide klubs speelden ook eenige fraaie t e l e g r a f i s c h e partijen, die eenigszins het midden tusschen eigenlijke korrespondencie- en konsultaciepartijen houden.

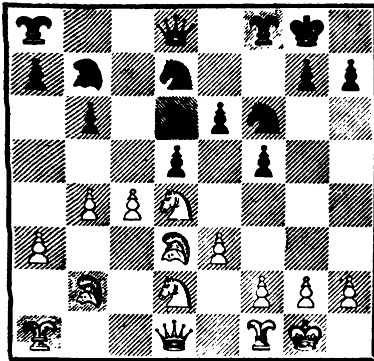
227. Algiers-Marseille (1844—46).

	A.	M.
1.	d4	f5
2.	c4	e6
3.	Pf3	Pf6
4.	a3	c5
5.	e3	Le7
6.	Ld3	d5
7.	K⌒	K⌒
8.	b3	b6
9.	Lb2	Lb7
10.	dc5°	Lc5°
11.	b4	Ld6
12.	Pbd2	Pbd7
13.	Pd4	De7
14.	P2f3	Pe5
15.	cd5°	Pd3°
16.	Dd3°	Pd5°
17.	b5	Rac8
18.	Rac1	Rc5
19.	Rc5°	bc5°
20.	Pc6	Lc6°

21.	bc6°	Rb8
22.	Le5	Rb6
23.	e4	fe4°
24.	De4°	Rc6°
25.	Rd1	Rb6
26.	h4	h6
27.	g4	Le5°
28.	De5°	Df7
29.	De4	Rb8
30.	Re1	Rf8
31.	Kg2	e5
32.	g5	h5
33.	Rc1	Pf4!
34	Kf1	Pe6
35.	Kg2	Pd4
36.	Pe5°	Df2°!
37.	Kh1	Pf5
38.	Rg1	Dh4°!
39.	Dh4°	Ph4°
40.	g6	Rf6
41.	Kh2	Re6
42.	Kh3	Re5°

43.	Kh4°	c4
44.	Rb1	Re8
45.	Kh5°	Rc8
46.	Kg4	c3
47.	Rc1	c2
48.	Kf5	Rc6
49.	Ke5	a5
50.	Kd5	Rg6°
51.	Rc2°	Rg3
52.	Ra2	Kf7
53.	Ke4	Ke6
54.	a4	Rg4!
55.	Kf3	Rc4
56.	Rg2	Kf6
57.	Ra2	g5
58.	Ra1	g4
59.	Kg2	Ke5
60.	Kg3	Kd5
61.	Rd1!	Kc5

en Algiers kapituleerde.



Stelling na den 13den zet van Wit.

Europa blijkt in dit spel sterker dan **Afrika**. In het diagram lette men op de linie d1—d8. Het eindspel is leerzaam wegens de schermutseling van roch en pionnen tegen roch en pionnen. Met de volgende partij gaan we van het noorden van Afrika, zonder ons om Tomboektoe te bekreunen, na het zuiden, na de Kaap de goede Hoop, het gebied van god Oenkoeloenkoeloe.

228. Grahamstown-Uitenhage (1869—70).

	G.	Ui.
1.	e4	e5
2.	Pf3	Pc6
3.	Lc4	Lc5
4.	c3	Pf6
5.	d4	ed4°
6.	e5	d5
7.	Lb5	Pe4
8.	Lc6° !	bc6°
9.	cd4°	Lb6
10.	h3 [1]	K⌒
11.	K⌒	f5
12.	a4	a5
13.	Pc3	Lb7
14.	Pe2	La6
15.	Re1	c5
16.	dc5°	Lc5°
17.	Ped4	c6
18.	b3	De7
19.	Le3	Lb7
20.	Dc1	Rac8
21.	Pc2	Lb4
22.	Ld2	Pd2°
23.	Pd2°	Lc3
24.	Ra2	f4
25.	Pa3	Ld2°
26.	Dd2°	f3
27.	g3	Rce8
28.	Dd4	Rf5
29.	Pc2	c5
30.	Dh4	De6
31.	Raa1	d4 [2]
32.	g4	Rf4
33.	Dg3	g5
34.	Rab1	Le4
35.	Rb2	Lc2°
36.	Rc2°	Db3°
37.	Rc5°	d3
38.	e6	d2
39.	Rg5° !	Kh8
40.	Rge5	Dc3
41.	Kf1	de1°D !
42.	Re1°	Re6°
43.	Re6°	Dc4 !
44.	Kg1	De6°
45.	Dh4	Rd4
46.	Kh2	Dd6 !
47.	Dg3	Dg3° !

en Wit gaf (nu al!) de partij op.

1) Zwak! De rochade, die Zwart thands door Lc8—a6 kon belemmeren, is beter.

2) Na velerlei gescharrel heeft Zwart nu een winnende stelling veroverd. De witte dam is leelijk (of mooi!) ingesloten.

229. Georgetown-Hobarttown (1858).

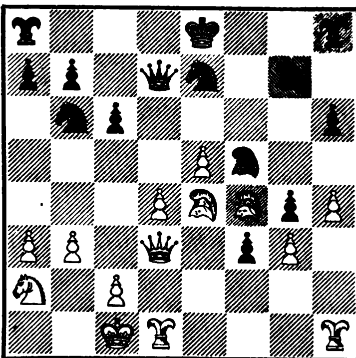
	G.	H.
1.	e4	c5
2.	Lc4	e6
3.	Ph3	d5
4.	Lb5 !	Pc6
5.	Pc3	a6
6.	Lc6°	bc6°
7.	d4	h6

8.	e5	Db6
9.	Pe2	a5
10.	K⌒	La6
11.	b3	cd4°
12.	a4	Lb4
13.	Lb2	Lc3
14.	Lc3°	dc3°
15.	Re1	Le2°
16.	De2°	Pe7
17.	Pf4	K⌒g8
18.	Dh5	Pf5
19.	g4	Pd4
20.	g5	hg5°
21.	Ph3	g6
22.	Dh6	Dd8
23.	Pg5°	Dg5°
	Zwart speelt goed.	
24.	Dg5°	Pf3!
25.	Kh1	Pg5°
26.	h4	Pe4
27.	Rg1	**Pf2°!**
28.	Kh2	**Kg7**
29	Raf1	**Pe4**
30.	Kh3	**Rh8**
31.	Rf4	**Rh5**
32.	Rgf1	**Rf8**
33.	R1f3	**Pg5!**
34.	Kg3	**Pf3°**
	en Wit streek de vlag.	

230. Hobarttown-Launceston (1862).

	H.	L.
1.	e4	e5
2.	f4	ef4°
3.	Pf3	g5
4.	h4	g4
5.	Pg5	h6
6.	Pf7°	Kf7°
7.	Lc4!	d5
8.	Ld5°!	Ke8
9.	d4	Pe7
10.	Pc3	Pg6
11.	e5	f3
12.	g3	Pd7
13.	Dd3	Pe7
14.	Lf4	Pb6
15.	Le4	Lg7
16.	K⌒c1	c6
17.	a3	Le6
18.	b3	Dd7
19.	Pa2	**Lf5**
20.	c4	**Le4°**
21.	De4°	**Df5**
22.	De3	**Pg6**
23.	Pc3	**Pf4°**
24.	gf4°	**Rf8**
25.	Rd3	**Df4°**
26.	Df4°	**Rf4°**
27.	Kd2	**g3**
	en Zwart wint.	

Bovenstaande en de voorgaande partij werd, door middel van den elektrischen telegraaf, in de engelsche koloniën in **Australië** gespeeld Ten opzichte der verspreiding zijn de Engelschen voor het nieuwe, wat de Arabieren zijn geweest voor het oude schaakspel. In 1872 verschenen in het vijfde werelddeel de volgende dagbladen met schaakkolommen ***Australian Observer*** te Adelaïde, ***Australian Leader*** te Melbourne, ***Australian Town and County Journal*** te Sydney. En zelfs ***The Hawaiian***, te Honoloeloe op de Sandwicheilanden, vergat tot voor korten tijd het schaakspel niet 1)!

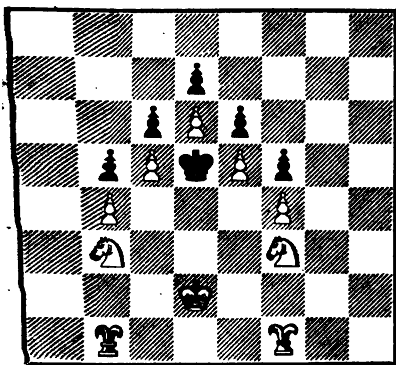


Stelling na den 19den zet.

1) Sedert Labourdonnais in 1836 te Parijs zijn *Palamède* oprichtte, werden (met

Zelfs op den 6900 voet hoogen Dobraczalp, waar de nietigste bloem verkwijnt, waar rhododendron en edelwit maar alleen te vinden zijn, — zocht men in het jaar 1859 niet te vergeefs na een schaakbloem.

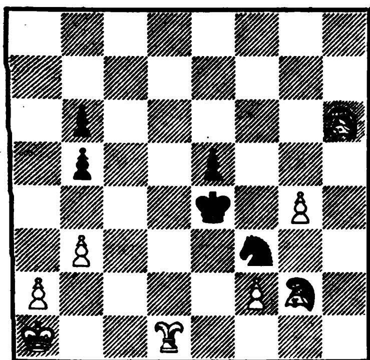
De schaakkoningen in de alpenhut.



Mat in 3 zetten met een roch en in 4 zetten met een paard.

De lezer ziet gemakkelijk, dat dit probleem (uit het vreemdelingenboek) aldus moet worden opgelost: 1) Kd2—e3, Kd5—c4 (gedwongen); 2) Pb3—a5!, Kc4—d5 of c3; 3) R† of ook (en dat is een fout in een probleem): 1) Kd2—e3, Kd5—e4; 2) Pf3—g5!, enz. En: 1) Rb1—c1, Kd5—e4; 2) Pf3—g5!, Ke4—d5; 3) Pg5—h7, Kd5—e4; 4) Ph7—f6†.

Zonder ons met den Walpurgisnacht der hedendaagsche probleemfilozofen, die in 1875 bezig zijn, door middel hunner »organen" het spelen te vermoorden, moge den lezer noch uit een tweede voorbeeld duidelijk worden, wat hij onder de befaamde »Nebenlösung" van een probleem verstaan moet. In het zoogenaamd indische probleem, dat na zijn verschijning de oplossers maanden lang in spanning hield, werden de volgende fijne zetten bedoeld: 1. Lc1, b4 (dat pionnetje staat daar heel nuttig, want de zwarte koning staat pat; de eerste zet is dus te zeer in 't oog loopend); 2. Lh1, b5 (óok zoo'n pakkie); 3. Rd2 (zet de diagonaal c1—h6 voor Lc1 dicht, zoodat de koning zich kan bewegen), Kf4; 4. Rd4 (schaak en mat met roch en looper). Dat is heel aardig, maar — het beoogde doel wordt ook bereikt als Wit begint met 1. Lh1 of met 1. Kb2, en dát is in een probleem ongeoor-



Het „indiesch probleem."

---

inbegrip van mislukte pogingen) in Europa en Amerika niet minder dan 40 zelfstandige tijdschriften voor het schaakspel (een paar honderd boekdeelen!) uitgegeven, en nadat *The Lancet* in 1823 te Londen het voorbeeld gaf, zonderden nagenoeg 300 dag- en weekbladen een schaakrubriek af.

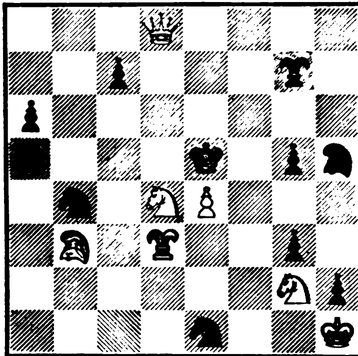
loofd: het hoofdspel van Wit mag nergends uit méer dan één zet bestaan, anders wordt het kunstspel een gewoon partijtje.

Nu is de moeilijkheid van een probleem wel niet zijn opzettelijk doel, maar toch een uit zijn wezen vanzelf voortvloeiende eigenschap.

Wezendlijke probleemen of kunstspelen, geschikt om het schaakoog te scherpen, zijn bijv. de vier volgende:

I.

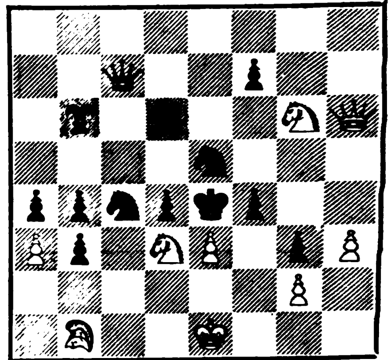
S. A. Sörensen, 1873.



Mat in vier zetten.

II.

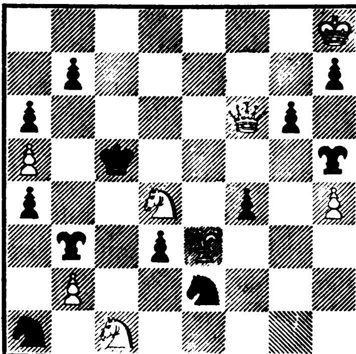
C. Bayer, 1862.



Mat in vijf zetten.

III.

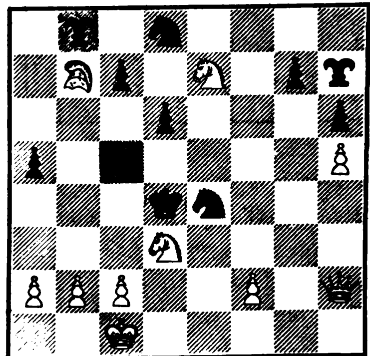
J. Plachutta, 1862.



Mat in vijf zetten.

IV.

P. Klett, 1865.



Mat in vijf zetten.

De oplossing van n° 1 luidt als volgt: **A.** 1) **Rf3**, Pf3° (of **B**); 2) Pc6!, Ke4°; 3) Dd5!, Pd5°; 4) Lc2 † (een mooie eindstelling!). **B.** 1)... Lf3° (of **C**); 2) Pc6!, Ke4°; 3) De8!, onverschillig; 4) Dg6, e3, of e6 †.

C. 1)... Rg6 (of D); 2) Pf5, Ke4* (a, b); 3) Dd4!, Kf3°; 4) Ld1† a) 2)...Pc6; 3) Dd5!, Kf6; 4) De6†. b) 2)... Pf3°; 3) De7!, Re6; 4) De6°†. D. 1)... Re7 (of E); 2) Rf5!, Ke4°; 3) De7°!, K—; 4) De3†. E. 1)... Pg2° (of F); 2) Pc6!, Ke4°; 3) Dd4!, Kf3°; 4) Ld1†. F. 1)... Pc2; 2) Df6!, Ke4°; 3) Pe6, onv.; 4) Pc5 of Df5†. Op andere zetten in 1) volgt 2) Df6!, Ke4°; 3) Re3†.

II. A. 1) **Pg6+f4**, d4+e3; 2) De6, fe6° (a, b, c); 3) Pc5!, Kd4*; 4) Pe6°!, Kd5 (c3); 5) Le4 of Pa4°†. a) 2... e2; 3) Pb2!, Ke3*; 4) Pe2°; 5) Pd1 of Dh6†. b) 2)... Dc6 (b7); 3) Pe5°!, Kd4; 4) Pe2!, Kc5; 5) Dc4°†. c) 2)... Rb5; 3) Pc5!, Kd4; 4) Dd5!, Kc3; 5) Pa4°†. B. 1)... Pf3!; 2) g2+f3!, Ke3°*; 3) Pe5, Le5°*; 4) Pg2!, Kf3°; 5) Ph4†. C. 1)... Pd3°!; 2) Ld3°!, Ke3°*; 3) Pd5!, Kd3°; 4) Dh7!, f5; 5) Df5°†. D. 1)... Ke3°; 2) Pg6!, Ke4; 3) Pb4°!, onv.; 4) Ld3° of Df4†. E. 1)... Kf5; 2) e4!, Ke4°; 3) Pe5°!, Ke3; 4) Pf4—†.

III. A. 1) **Re3—e4**, Pc1°; 2) Pb5, Rb5°*; 3) Rd4, Rd5 (a, b); 4) Rc4!, Kc4°; 5) Dc3†. a) 3)... Ra5°; 4) Dd6!, Kb5; 5) Rb4†. b) 3)... Rb2°, b3, b4; 4) Dd6!, Kb5; 5) Db6†. B. 1)... Kd5; 2) De6!, Kc5; 3) Pdb3°!, neemt; 4) Pd3°!, Kb5; 5) Db6†. C. 1)... Rc3; 2) Pe2°, de2°*; 3) Rd4, Rb3*; 4) Pb3°!, onv.; 5) Db6† of anders: 2) b2+c3, Pc1°; 3) Pb5, onv.; 4) Dd6 (Rd4), onv.; 5) Db6†. D. 1)... Ra3 gedoogt 5 voortzettingen: 2) Pb5; 2) Pf5; 2) Pe2°; 2) b4!; 2) ba3°, alle meer van ondergeschikt belang. E. 1)... Rb4; 2) De7!, Kc4*; drie voortzettingen. 3) Pde2°!; 3) Pdb3!; 3) Pf5!. F. 1)... Rb2° (b5); 2) Pb5, Pd4; 3) Rd4°, onv.; 4) D†. G. 1)... Rb6; 2) Db6°!, Kd5; 3) De6!, Kc5; 4) Pd3°† H. 1)... Kc4; 2) Pdb3°! of anders Pf5! en 4) †. I. 1)... Kb4; 2) Pdb3°! en 2) Db6!; 4) †. K. 1)... Pd4°; 2) Rd4°, onv.; minstens 2 voortzettingen en 4) †. L. 1)..., iets anders; 2) Pdb3°!, neemt; 3) Pd3°!, K—; 4) D†. Derhalve 25 varianten.

IV. A. 1) **Dh2—h3**, Rb7°; 2) Pe5, g6 (a, b, c, d, e); 3) De6, Pc6°; 4) P7c6!, Kd5; 5) c4† (of 3... Rb2°; 4. Dd5!, Kc3; 5. Dc4†). a) 2)... La3; 3) Dd3!, Ke5°; 4) Dd5!, Kf6 (f4); 5) Pg8 of Df5† (of 3... Kc5; 4. Dc4!, Kb6; 5. Pc8†). b) 2)... Rb3; 3) c3!, Rc3°; 4) bc3°!, onv.; 5) De3 of Df5†. c) 2)... Pg3; 3) Dg3°, Ke4*; 4) Pg6, onv.; 5) D†. d) 2)... Pf2°; 3) c3!, Ke4; 4) Df3 of f5!, Ke5° of Ke3; 5) Df5 of Df3†. e) 2)... d5; 3) Pc6!, Pc6°; 4) Pc6°!, Kc4; 5) Dd3†. B. 1)... c6; 2) La6, Rb2° (a, b, c); 3) De3!, Kc3; 4) Pc5°!, Kb4; 5) a3†. a) 2)... Rb5; 3) c3!, Pc3°; 4) De3!, Kc4; 5) b3† (of 3... Kc4; 4. Pe5!, de5°; 5. b3†. b) 2... Pf2°; 3) Pf2°, onv.; 4) c3!, onv.; 5) D† (of 3. Pf2°, Ke5; 4. Df5!, Kd4; 5) De4 of f4†). c) 2) La6, Pg3; 3) Dg3°, Rb2°; 4) Df(g, h)4!, Kc3

5) Dc4†. C. 1)... a4; 2) De3!, Kc4; 3) La6!, Rb5; 4) De4°!, Ld4; 5) Dd5†. D. 1)... d5; 2) Pf5!, Kc4; 3) Pe5!, Kb5; 4) Dd3!, Kb4 of b6; 5) Db3 of a6†. E. 1)... g6; 2) De3!, Kc4; 3) La6!, Rb5; 4) b3!, Kc3; 5) Pd5†.

Dat een auteur van 1584 als vereischten in een goed schaker en voorwaarden tot schoon spel opgaf: geheugen, verbeeldingskracht, genegenheid, oefening en genie, was zeker wel juist gezien!

SCHAECKSPEL QUIJT.

Piet scheidde midden uyt het schaecken
En seid': hy was het spelen sat;
Maer 't was de minste van twe saecken:
Hy was het spelen moe, en *mat*.

Const. Huygens, *Sneldichten* (1647) X, 23.

Gij wijzigt steeds uw zet, en 't is mij wèl;
Maar kunt gij niet verdragen,
Dat ge eenmaal wordt geslagen,
Waartoe u dan te wagen
Aan twintig nederlagen
In één en 't zelfde spel?

Didymus (Werndly), 1854.

VII.

BASTERDSPELEN.

Het schaakspel was zoomin als iets anders gevrijwaard tegen verbastering (zoogenaamde verbeteringen). Deze basterdsoorten van het regelmatige spel, tusschen **twee** partijen, met **32** stukken, op **64** velden (het kubiek van het heilige viertal = 4 × 4 × 4), waarin óf het aantal der ruiten op het bord, óf dat der figuren, óf het getal der spelers, óf de eenvoud der speelwetten worden aangetast en veranderd, vertoonen zich reeds in de tiende eeuw.

In mijn geschiedwerk wordt aangetoond, dat er toen al verschillende soorten van basterdschaakspelen bestonden. De geraadpleegde bronnen waren echter niet boven alle verdenking verheven, en daar sedert dien tijd de uitgaaf van den arabischen geschiedschrijver Maçûdî (zie de derde noot op bladz. 10) ver genoeg gevorderd is om de plaats waar hij over ons onderwerp handelt te kunnen leeren kennen, heb ik mij tot professor Gildemeister in Bonn gewend, ten einde in haar bezit te geraken.

Deze welwillende geleerde heeft haar niet alleen (woordelijk, zooals dat voor wetenschappelijk onderzoek volstrekt noodig is, zonder de stijfheid van stijl uit den weg te ruimen) uit de Bûlâqer uitgaaf vertaald, maar tevens vergeleken met de parijsche edicie [1]. Maçûdî schrijft:

»Het redeverband heeft ons op een en ander over het schaakspel gebracht, hoewel wij in het vroeger gedeelte van dit boek, bij de vermelding van de geschiedenis der Hindoes en van het begin des spelens met schaak en nard... daarvan gesproken hebben en wij vermelden maar het een en ander, wat ginds noch niet voorgekomen is. Amr ibn Bahr Aldzjâhith [† **255** H. = 868(9)] heeft in zijn boek: Technische

1) Maçoudi, *Les prairies d'or*, texte et traduction par C. Barbier de Meynard. Tome VIII, Paris 1874, pp. 312—15, ed. Bûl. II, 405.

indeeling der godsdienstfilozofie, dat gewoonlijk de Hâshimische Verhandeling heet, verhaald:

(1). »**Chalîl ibn Ahmad** [100—175 = **718—791**] vervaardigde uit kracht van zijn goed begrip der grammatika en metrika een boek over den takt en de samenstelling der tonen (harmonie), ofschoon hij nooit een snaar aangeraakt en niet veel met zangers verkeerd had. Hij schreef ook een boek over de wijsbegeerte der godsdienst, en indien ooit een rhetor op aarde opzettelijk zulke fouten en duisterheden aan 't licht mocht willen brengen, zou 't hem niet gelukken en als een galzuchtige de krachten van zijn gal zou willen inspannen om te razen, hij zou niets van dien aard tot stand brengen; tot iets dergelijks komt men alleen door godvergetelheid, voor welke niets veilig is. Als ik deze mijne verhandeling oninteressant maken en met allotria opvullen en haar van 't gebied van den ernst tot boert overbrengen wilde, dan zou ik den aanvang zijns boeks voor de eenheid Gods aanvoeren, en een en ander waarin hij den vrijen wil beschrijft. Hij vond ook daarin verder geen vermaak, zoodat hij zich tot het schaakspel begaf en de figuren met een **kameel** vermeerderde. Daarmee speelden lieden van den grooten hoop onder de schakers; dan liet men het links liggen."

En de vroegere en latere schrijvers hebben bericht, dat al de schaakborden (*âlah*, eigenlijk geraad) na hun verschillende vormen zes gedaanten hebben, buiten welke er geen andere bij het spel voorhanden zijn.

Vooreerst het bekende kwadraatvormige (*murabba'ah*) bord en dit bestaat uit 8 maal 8 velden (*bait*, huis) en wordt van de oude Hindoes afgeleid.

(2). Verder het langwerpige bord, welks velden 4 maal 16 zijn. De figuren (*mithâl*, beeld, afbeeldsel) worden aanvankelijk in vier rijen aan de beide zijden opgezet, zóo dat de officiers (*dawâbb* pl. van *dâbba*, lastdier, vanwege paard, elefant, wagen) in twee rijen en de voetgangers (*bayâdiq*) voor hen eveneens in twee rijen staan; hun gang is gelijk de gang der figuren van het eerste kwadraatvormige bord

(3). En het tienmaal tien velden bevattende kwadraatvormige bord. De vermeerdering zijner figuren bestaat uit twee stukken (*qit'ah*, stuk, dan steen des spels), die *dabbâbah* heeten, wier gang gelijk de gang des *shâh* (konings is, behalve dat zij nemen en genomen worden..

(4). Dan het ronde bord, dat den Byzantijnen (*Rûm*, Romeinen) toegeschreven wordt.

(5). Dan het ronde (dit woord ontbreekt in uitg. B.) dat op de sterren betrekking heeft (adjektief, afgeleid van ster, wij zouden zeggen

sterrenschaakspel), dat het op de sfeeren betrekking hebbende heet; het heeft twaalf velden na het getal der zodiakale konstellaties, verdeeld in twee helften, en er worden op hetzelve zeven figuren (*mithâl*) van verschillende kleuren bewogen, na getal en kleur der vijf planeeten en twee lichten. In de voorafgaande geschiedenis der Hindoes is vermeld, hoe zij met de hemelsche lichamen in betrekking staan, en wat over hunne liefde tot de hoogere individuen (*substances planétaires* heeft Barbier) gezegd werd, en dat de sfeer zich beweegt uit liefde tot datgeen wat boven haar is en (er is vermeld) hunne leer over de ziel en haar afdalen van de werld der intelligencie tot de zinnelijke werld, zóo dat zij vergeten heeft, nadat zij herinnering heeft gehad (*qu'elle y perd le souvenir de ses origines*, vertaalt Barbier minder goed), en onwetend is geworden nadat zij wetenschap heeft gehad (geweten heeft), en wat er verder zij van hun dwalende stelsels, waarvan het weten volgends hun meening met de opstellingen (*mançûbah*, hier niet eindspel, maar opstelling, stand in 't algemeen) des schaakspels verbonden is.

(6). Daarna een ander bord, dat het op de ledematen betrekkelijke (*organique* heeft Barbier, maar organiesch zou dubbelzinnig zijn) heet, dat in dezen onzen tijd uitgevonden is. Het bestaat uit zeven maal acht velden en zijne figuren zijn twaalf, aan elken kant zes, en elk van deze zes wordt met den naam van een der menschelijke lichaamsdeelen genoemd, met welke onderscheiden, gesproken, gehoord, gezien, gegrepen en gegaan wordt, en dat zijn de gezamendlijke (d. i. vijf) zintuigen en het gemeenschappelijke (algemeene) zintuig (het waarnemingsvermogen van Aristoteles), dat het hart toebehoort. De (p. 315) Hindoes en anderen, Grieken (*Yaunân*), Perzen en Byzantijnen (*Rûm*), die daarmee spelen, hebben bericht over de wijze der figuren des schaakspels, zijn opstelling, zijn openingen, de soorten zijner oorzaken, en de bizonderheden daarbij, en klassifikacie der *qavâim* en der *mufridât* (Barbier vertaalt, er slechts na radende: *pions* et *figures;* het zijn noch onverklaarde kunsttermen) en de soorten der merkwaardige eindspelen (*mançûbah*, hier voor eindspel te nemen).

De schaakspelers wenden daarbij verschillende soorten van scherts en in verbazing zettende (verbluffende; B. niet goed: *divertissants*) snakerijen (*nawâdir*) aan, en vele van hen beweren, dat dit tot datgeen behoort, wat tot het spel prikkelt en tot het in beweging komen der ressources en tot juiste overleggingen (*rendent sa pensée plus nette*, B.) en dat dit beandwoordt aan de korte geïmprovizeerde verzen, die de krijgslieden bij

de botsing (met den vijand) en de kameeldrijvers bij matten gang (der kameelen) en de lieden van den aker (Barbier maakt er *voyageurs* van, *ghurub* van *gharb*) bij het waterputten gebruiken, en dat dit de toestel der spelers is, gelijk het lied en voor de vuist gesproken vers tot den toestel des strijdenden behoort. En in den beschreven zin zijn veel gedichten gemaakt, bijv. het volgende eens schakers:

De boerterijen des schaakspels op haar tijd zijn brandender dan de gloed der kolen:
Voor hoeveel zwakke spelers zijn zij een hulpmiddel geworden tegen een goed speler 1).

Bij dit belangrijk historiesch getuigenis voor het bestaan van zes bastaardsoorten van het schaakspel in de tiende eeuw, valt optemerken dat het **hemelspel** (5) met zijn bord in 2 helften met 12 velden en 7 figuren (Fulke's in 1571 te Londen verschenen *Οὐρανομαχία*, h. e. *Astrologorum ludus* is niets anders) slechts zeer oneigenlijk met het schaakspel in verband kan worden gebracht, tenzij men eenvoudig alle mogelijke kombinaciespelen van vroeger en later voor schaaksoorten mocht willen verklaren Maar dan houdt ook alle redeneering op: een krijgsspel moet de basterdsoort in elk geval noch vertoonen. (*Ges.* I, 130).

Het **zintuigenspel** (6) (*shatrandsj albasrí*, met 2 zintuigen des gevoels, 2 monden, 2 ooren, 2 oogen, 2 handen en 2 voeten op 56 velden), uitgevonden ten tijde van Maçûdî schijnt (gelukkig)! spoorloos verdwenen te zijn. Alleen gaf zijn vermelding in het arabische handschrift van 1257 (p. 12, n° 1) aanleiding, dat het werd toegeschreven aan den geneesheer »Hasan uit Basra" († 728), en droeg zoodoende tot de schaakfabelen bij.

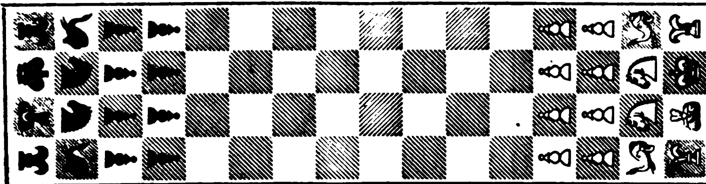
Ook het **ronde** schaakspel (4) heeft zich geen aanhangers kunnen verwerven. Het is afgebeeld in den codex p. 17, n° 16 en vertoont daar 4 koncentrische ringen, ieder verdeeld in 16 geschakeerde velden, waardoor straalvormig de 64 velden van het gewone schaakbord ontstaan. Bij het middelpunt der schijf, dus in den kleinsten kring, staan Koning en Fers tegenover elkander, daarachter de Alfils, dan de Paarden, en ten laatste de Rochs; deze stukken worden aan weerskanten door vier pionnen ingesloten. De latijnsche verklaring van het spel (*Tabula rotunda greci usi sunt*) is niet leesbaar meer. We kunnen het spel derhalve terstond zijn afscheid geven en behoeven slechts aantestippen, dat het noch vermeld wordt door Alamulî (*shatrandsji rûmîyah*, zie p. 14, n° 6). Dr. Netto

---

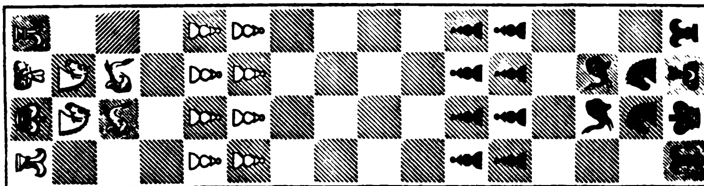
1) Uit de eerste woorden *navâdir alshatrandsj* heeft Hammer (bij mij I, 65 regel 5) een titel gemaakt, die natuurlijk bij Hadsji Chalfa ontbreekt!

(*shatrandsj*, 1827, pp. 200—3) heeft een modelpartij *vom Rundschachspiele des Timur Lengk*, *Tamerlan*, ontworpen en Crailsheimer in 1844 te Leipzig een praktische *Anweisung zum Rund-Schach-Spiel* uitgegeven. Maar we zijn wat oud geworden voor den draaimolen.

(7). Het **langwerpig schaakspel** (*shatrandsj almustathilat*, bij Amulī *shattrandsji mamdúdah* of *tawîla*)



Tiende eeuw.



Veertiende eeuw (vóor 1350).

schijnt vooral op lange armen berekend te zijn geweest. De op pag. 14, n° 6 genoemde perzische bron geeft op, dat de zetten afhankelijk waren van het werpen met een **teerling**, en wel 1 = voetganger, 2 = roch, 3 = paard, 4 = alfil', 5 = fers, en 6 = koning. Deze gedrochtelijke verbinding van een zuiver verstands- met een dom hazardspel (een vermenging als 't ware van trictrac en schaak), heeft onder de geleerden hevige debatten veroorzaakt!

Ik heb in de *Geschichte* den strijd tegen een indische variant van het **teerlingschaak**, die in de schaakwereld algemeen als het oudste schaakspel beschouwd werd, met dat gevolg aanvaard, dat autoriteiten als Gildemeister en v. d. Lasa sedert het echte tweeschaak met mij als het oorspronkelijke erkenden.

De Heere heeft lust aan eerlijke kritiek (p. 254 reg. 11 en 12) en verwaardigt mij heden den 31sten december 1875, klokke tien voor noen, met den op bladzijde 15 (noot 2) vermelden tekst van den geleerden Bîrûnî, die nietalleen een reis na Indië gedaan, maar zelfs Sanskriet geleerd

heeft en over het geheel een der beste arabische auteurs geweest is. Hierdoor is de strijd beslist en mijn kritiek historiesch door een oorkonde bewezen. Professor E. Sachau te Weenen verplicht mij met het volgende bericht uit Albîrûnî's werk over Indië 1), van het jaar 422 H. = **1031**.

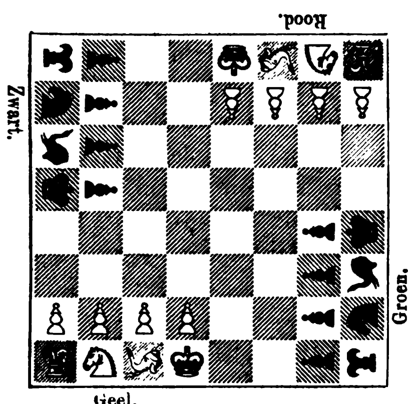
Dat Bîrûnî van twee soorten van schaakspel, van het normale en van een verscheidenheid spreekt, blijkt vooreerst daaruit, dat hij eerst een indische afwijking van het gewone arabische spel tenopzichte van de beweging van den alfil opgeeft, en vervolgends uit de wijze, waarop hij van den loop der andere figuren gewaagt. Bij koning, paard, roch en pion noemt hij de beweging in het vierschaak de bekende, gewone, die derhalve beiden, het indische en arabische schaakspel, gemeenzaam was. Bij den elefant daarentegen gebruikt hij de uitdrukking »**bij ons** in het schaakspel," dus als tegenstelling met de Hindoes, bij wie dat stuk de onder n° 8 opgegeven beweging had. Van deze gewichtige oorkonde verstoken verwierp ik de oorspronkelijkheid van het **dobbelvierschaak** hoofdzakelijk op inwendige gronden. Het is onmogelijk, dat het gewone spel zich uit deze tweeslachtige soort zou hebben ontwikkeld. De natuurlijke loop der dingen is, dat men het kombinaciespel door vermenging met de dobbelsteenen verbroddeld heeft, en de verscheidenheid der figuren, der zetten, enz. past oorspronkelijk volstrekt niet op de domme teerlingen; de kwaliteit kan niet worden bepaald door de kwantiteit. Mijn dierbare vriend Albîrûnî zegt:

(8). En op het schaakbord laten zij [de Hindoes] den elefant één veld, — zooals de voetganger (pion), — vooruitgaan, maar niet na de andere zijden toe; bovendien schuins in alle richtingen, zooals de raad (fers). Zij zeggen, dat deze velden de plaatsen zijn voor de ledematen van den elefant, d. i. voor den snuit en de vier pooten.

(9). Zij schaken [ook] met **twee teerlingen** en **vier personen.** De figuren worden op de volgende wijze op het bord gezet [zie diagram p. 259].

---

1) De schaaktekst der kronologie (*Alâthâr Albâkiya*) beschrijft alleen de methode, na welke de Arabieren de som van 1, 2, 2^2, 2^3, 2^4, enz. tot 2^{63} (op bladz. 10 reg. 2 en 3 v. b., en bladz. 11, waar v. ond. in de noot **18000** miljoen miljarden moet staan, onnauwkeurig uitgedrukt!), wat hetzelfde is als de 64ste macht van het getal 2, min 1, berekenden. „Wanneer wij," zegt de arabische schrijver, „het vierkant van het vierkant van het vierkant van 16 met zichzelven vermenigvuldigen (d. i. $[((16^2)^2)^2]^2 = 16^{16}$) en van de som 1 aftrekken, dan krijgen wij een getal, hetwelk de som der verdubbelingen aller velden op het schaakbord voorstelt, als men met 1 op het eerste veld begint."



Vierkoningenspel.

Daar dit spel bij ons niet bekend is, wil ik verhalen wat ik er van weet. De vier spelers plaatsen zich in een vierhoek rondom het bord, en werpen beurtelings op de rij af met de dobbelsteenen. Van de getallen des teerlings zijn de **5** en de **6** nieten; in plaats van de 5 neemt men **1**, in plaats van de 6 neemt men **4**, daar ze op de volgende wijze genommerd worden [de schaal der cijfers staat zooals wij gewoon zijn te schrijven]:

5. / **1.** } 2. 3. { **6.** / **4.**

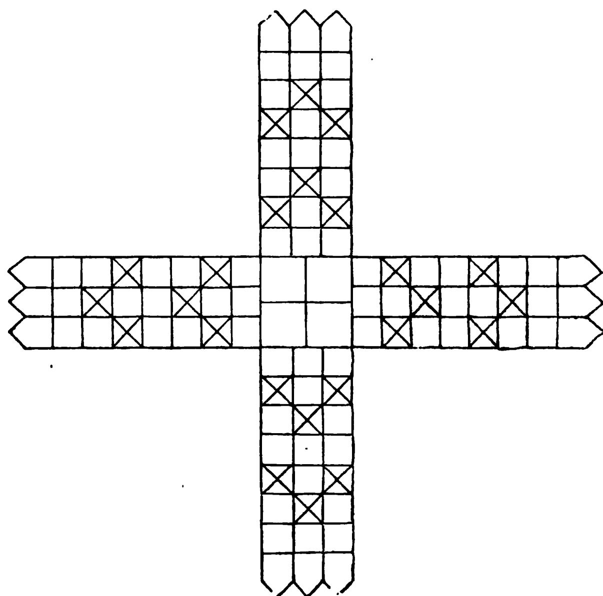
De naam des konings valt op den raad (dit zal wel beteekenen: omvat ook den *farzân*). Elk nommer des teerlings zet een der schaakfiguren in beweging. De **1** past óf op den pion óf op den koning; hun beweging is dezelfde als in het bekende (gewone) schaakspel. De koning wordt genomen [wat in het andere spel niet kan], en de verwijdering van zijn plaats wordt niet van hem vereischt [d. b. hij is, omdat hij geslagen kan worden, niet gedwongen uit schaak te gaan]. De **2** is voor den roch; hij gaat naar het derde veld der diagonaal, zooals zich de elefant bij ons in 't schaakspel beweegt. De **3** is voor het paard; zijn loop is de bekende, (gewone), na het derde veld in scheeve richting. De **4** is voor den elefant; zijn beweging is de rechtlijnige, zooals de bekende beweging van den roch, tenzij hij verhinderd wordt voorttegaan. En somtijds is hij werkelijk ingesloten, totdat een worp met den teerling de belemmering opheft. Zijn kleinste marsch is éen veld, zijn grootste vijftien velden, omdat de dobbelsteenen somtijds 2 × 4 of 2 × 6 of 4 + 6 gooien [vgl. reg. 8 v. b. !]; dan gaat hij tengevolge van het eene nommer langs den eenen, en van het andere getal langs den anderen rand van het bord, indien er althands geen beletsel is (geen stuk in den weg staat). Tengevolge der beide getallen komt hij aan de beide uiteinden der diagonaal terecht.

De figuren hebben een zekere waarde, overeenkomstig welke men een gedeelte van den inleg ontvangt, omdat zij genomen worden en dan in het bezit der winnende partij overgaan. De koning geldt **5**, de elefant **4**, het paard **3**, de roch **2**, en de pion **1**. Wie een koning slaat krijgt **5**, voor twee koningen krijgt hij **10**, voor drie koningen **15**, indien

de nemende partij zelf geen koning meer heeft. Wanneer hij echter zelf noch zijn koning bezit, maar al de andere drie koningen veroverd heeft, dan krijgt hij **54.**"

(10). Een variant van dit spel, komt het eerst voor in een sanskriet handschrift, gedateerd *Samvat* 1475 = **1419**, waar in de 27ste vertelling een speler van beroep het onder de hazardspelen opsomt. Op de vier hoekvelden stond een **schip** (*nauka*, vgl. p. 23). De speelregels beschreef de Hindoe Raghoenándana kort na *Çaka* 1421 = **1499**, waaruit blijkt dat bij den worp **5** de pion, bij **4** de elefant, bij **3** het paard, bij **2** het schip (de boot, kaan) moest verzetten. De elefant en het schip (hier dus werkelijk een nieuwigheid en volstrekt niet oorspronkelijk, zooals men beweerd heeft) hebben hun kracht gewisseld, want in dát opzicht is ook hier de elefant = roch en het schip = alfil (zie de spelregels, waaraan ik de opgaaf van de kleuren bij het diagram van Bîrûnî ontleen, *Geschichte*, I Beill. p. 10 [1]).

Een analogon van het indische vierschaak vormt het indische tsjaupoerspel dat eveneens met stukken van dezelfde kleuren (geel, groen, rood en zwart) als het eerstgenoemde gespeeld wordt.



1) Drie te Berlijn gespeelde partijen deelde ik mede aan de D. Sz. 1874 p. 83. Dat

(11). Deze spelen verspreiden ook licht over den Alfonsocodex. Er wordt uitdrukkelijk in de inleiding gezegd, dat er onkundigen zijn, die zelf niet weten hoe te spelen of een plan te maken, en daarom ook in het schaakspel hun toevlucht tot de dobbelsteenen (los dados en el acedrex) nemen, waardoor het eenvoudiger (mas ayna) wordt [1]. Wordt 6, het hoogste nommer op den steen, geworpen, dan speelt de koning, bij 5 de fers, bij 4 de roch, bij 3 het paard, bij 2 de alfil, bij 1 de pion (el *seis* al *Rey*, e el *cinco* all *Alfferza*, e el *quatro* al *Roque*, e el *tres* al *Cavallo*, e el *dos* all *Alfill*, e ell *un punto* que llaman *As* al *peon* [2]).

Nevensstaand spel, blijkbaar een vrije navolging van het indi-

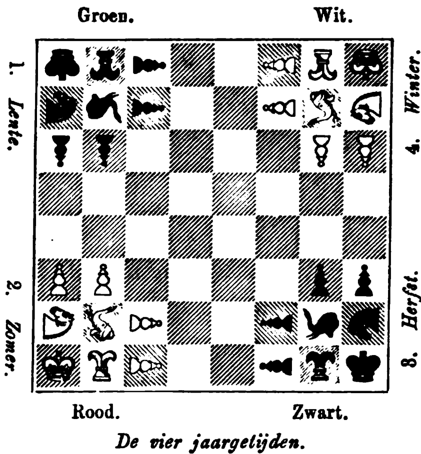
---

dit basterdspel, het oorspronkelijke *caturanga* zou geweest zijn, was een uit de lucht gegrepen, de feiten en de tijdrekening in 't aangezicht slaande onderstelling, die Forbes (*History of Chess* 1860) echter door allerlei middelen heeft trachten doortedrijven. Sir William Jones vernam in 1790 van zijn vriend Râdhâkânta, wiens vader en leeraar Dzjagannâtha het spel onderwezen hadden, dat het óok *tsjatoeranga*, maar toch meer *tsjatoerâdzjî* of de Vier Koningen genoemd werd, zoodat wij ons (overeenkomstig het russische *schachmatni igreen* = *schaakmatspel*), ter vermijding van herhaling en verwarring, veilig van het woord kunnen bedienen.

1) Ca menos desto (i. e. el acedrex) no lo podrien saber nin entender los *iuegos de partidos*... por ell enoio que an dell alongamientro del *mayor iuego*, quando se face todo complidamientre, bien como metieron poraquella razon misma *los dados en ell acedrex*, por que se iogar mas ayna. Richard de Fournival, die onder het pseudonym Ovidius in de middeneeuwen het vermaarde dichtwerk *de Vetula* schreef, zegt daarin dat het schaakspel niet met den dobbelsteen vereenigd wordt, maar dat hij, die het eerst met dobbelsteenen schaakte, het spel daardoor bezoedelde, *foedavit*. De fransche vertaler, Jean Lefèvre, berijmt dit in zijn kapittel *Comment ou doit jouer aux esches*, dat „noble et honourable, non suspect et non dommagiable" is, terwijl dobbelspel en trictrac, „le gieu des *dez* et des *tables* dommageables" zijn:

Le gieu des *dez* y fut trouvé / Ou que *les joueurs ne sçavoient*
Si comme puet estre prouvé / *Par ignorance qu'ilz avoient*,
Par maniere de convoitise, / *Traire ne le gieu demener*,
Qui les joueurs au gieu atise, / *Si comme on le doit ordonner.*

2) De koning-zelf verordent driehoekige dobbelsteenen (*figura de triangulo*) voor het groote schaakspel (zie verder): „Por que este *grnt* (grand) *Acedrex* se iuega mui de vagar, etardan mucho en el, por ende *Nos Rey Don Alfonso mandamos facer dados con que se iuegue este Acedrex* mas ayna, e que se muestra la meioria de los trebeios, por los suertes destos dados.

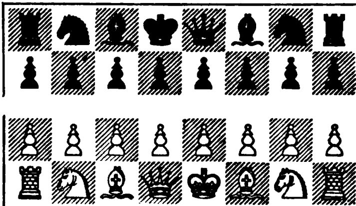


De vier jaargetijden.

sche **schaakspel met vieren** 1), had vier koningen, maar géen fers (*en este Acedrex non ha Alfferza ninguna*, fasta que se faga de los peones: e ha en ell *quatro Reyes*, e an de iogar en ell quatro omnes cada uno con sus trebeios de su color). Groen begint en speelt (alles op de gewone wijze) tegen Rood, evenals de lente na den zomer gaat (assi como el *Verano* va contrall *Estió*), en zoo vervolgends. Wie matstaat valt uit, totdat ten laatste éen overwinnaar overblijft, die den geheelen inzet ontvangt.

Tot de regelverbasteringen van het normale schaakspel behooren in de eerste plaats de afwijkingen bij de plaatsing van de stukken, en wel in de volgende speelwijzen.

(12). Het nieuwarabische of nieuwperzische schaakspel. Moerad Bey (de hongaarsche meester Vincent Grimm) vond in 1850 te Aleppo in Syrië bij de Arabieren de volgende speelregels in zwang: 1) De koningen staan aan de rechterhand van hun dam (zoodat de koningen altijd tegenover de dammen komen 2), waarbij we opmerken, dat we in de diagrammen voor het basterdspel ook de



1) Aqui se comienca otro Acedrex que fué fecho à semeiança de *los quatro tiempos dell anno* (el *Verano*, half maart tot half juni, el *Estio* — sept., el *Otonno* — dec., *Ivierno*) que assacaron los sabios antigos. Deze vier getijden beandwoorden aan de vier elementen: lucht, vuur, aarde en water (*ayre*, *fuego*, *tierra*, *agua*), en de vier temperamenten (*sangre*, *colera*, *melanconia*, *flema*). Een variant van dit spel heet *el Mundo*.

2) Deze plaatsing van Koning en Dam geldt ook in Egypte (Hamilton 1809), Perzië, Indië, op Java en Borneo, derhalve dáar overal in het Oosten, waar het oude spel niet meer uitsluitend in gebruik is. In het oude spel moesten de **fersen** (en daardoor ook de **koningen**) rechtstreeks tegenelkanderover staan, omdat zij van kleur (van terrein) moesten verschillen. Daardoor ontstonden de versregels: *Rex ater in albo, servat Regina colorem*, en: *Nam Regina non valebit impedire alteram*. Wanneer een middeneeuwsch

basterdstukken, bisschop en kasteel, maar niet in de partijen de basterdnamen Raadsheer en Toren zullen gebruiken; 2) de pionnen gaan nooit twee velden, en worden op dam alleen in een reeds geslagen stuk veranderd; 3) de koning mag eens zoolang hij noch niet schaakgestaan heeft, van de tweede (resp. zevende) lijn achter zijn reeds verplaatsten roch en de pionnen terugspringen (bijv. van d2 naar b1, d. i. als paard, waardoor event. 3 zetten voor de rochade van noode zijn). Als bord gebruikte men doorgaands een witten zakdoek met zwarte lijnen. We hebben hier derhalve een overgangstrap van het oude tot het nieuwe schaakspel voor ons. Een kleinen stap verder deed dit spel in Perzië, waar de genoemde regels gelden, maar het geoorloofd is op den koningsvleugel in één zet te rocheeren: de koning komt op g1, de roch echter op e1; men is derhalve verplicht niet met den koning over den roch maar met den roch over den koning te springen, wat onzin is. Dat bij de plaatsing van geschakeerde borden in Perzië de kleur van het rechter hoekveld onverschillig is, volgt uit het gebruik van de éenkleurige schaakdoeken. Volgends een persoonlijke meedeeling van den heer Himly (Berlijn 1872) mag men in Perzië bovendien nooit een ongedekt stuk slaan, wat een jammerlijk verval van den schaakgeest bewijst.

(13). Het nieuwindische schaakspel. Ook hierin gelden van de zooeven (12) genoemde regels n° 1), 2), voorzoover de pionnen alleen in het centrum en die voor de rochs twee velden, de andere maar één veld mogen gaan 1); ze worden alleen tot het stuk van het bereikte randveld verhoogd (dus op a8 en h8 een roch, op b8 of g8 een paard, op c8 en f8 een looper, op d8 en e8 een dam); 3) voor zoover de koning éens na verkiezing een paardensprong mag doen, zoolang hij geen schaak gehad heeft. Hierbij komen noch de regels: 4) men kan, al na

---

gedicht de Koningin aan de rechterhand des Konings zet (*Rex paratus ad pugnandum, primum locum teneat; Ejus atque dextrum latus Regina possideat*), dan denkt hij, zooals toen doorgaands, den lezer aan den kant van Zwart. Bonsenior (I, 169[4]), die Psalm XLV vers 10 wilde gebruiken, plaatst ook de Koningin aan des Konings rechterhand, maar vergeet er bijtevoegen dat dit maar van éen partij geldt; Cessoles past daarentegen de linkerhand van Hooglied II v. 6 en VIII v. 3 toe. In het Oosten mag nu echter géen schaakdam meer aan de rechterhand van zijn veldheer (koning) staan, dat zou onbeleefd zijn.

1) In Duitschland (*Schachzabel* 1606, *Anweisung* 1740) mochten vroeger insgelijks alléen de middelpionnen (d, e) en de randpionnen (a, h) twee velden vooruit. In Indië duidt men dit door kruislijnen over de velden a4, a5, e. v. aan.

de afspraak, bij de opening van het spel 4 of 8 zetten ineens doen; 5) de patstaande koning mag door het slaan of verzetten van een stuk ruimte maken, verg. bladz. 53; 6) de beroofde koning als zoodanig verliest; 7) altijddurend schaak is ongeoorloofd, men is verplicht een anderen zet te doen (waardoor men dus in dat geval tot verlies veroordeeld wordt!); 8) de overwinnaar begint altijd het volgende spel [1]). In Bengalen wordt echter tegenwoordig ook reeds engelsch (d. i. regelmatig) gerocheerd, en dringt in het algemeen door engelschen invloed het europeesche schaakspel meer en meer in geheel Hindostan door.

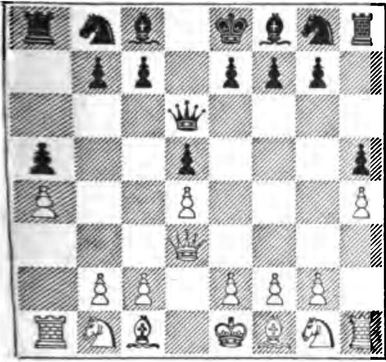
(14). Het javaansche schaakspel. Er komen daarin de volgende uitzonderingen voor: 1) de pionnen zijn onschendbaar tegenover den pion, dien zij voorbijgaan (deze regel geldt ook in Italië: het zoogenaamde *passar battaglia* der pionnen); 2) behalve van de rochvelden, waar zij dadelijk Dam worden, moeten zij eerst, in diagonale richting, 3 rugwaartsche bewegingen maken eer zij damworden; 3) de Koning springt, zoolang hij geen schaak gekregen heeft [2]), zooals bij Lopez *en* Lucena, eens naar verkiezing naar een derde veld; 4) de vijandige Koning mag niet gehéel beroofd worden, maar moet minstens éen pion of stuk overhouden (Raffles 1817).

(15). Het maleische schaakspel: 1) de pion mag géen pion der tegenpartij voorbijgaan, dus in dát geval maar éen veld vooruit; 2) hij wordt eerst Dam of eenig ander stuk, wanneer hij van het bereikte randveld af noch twee zetten gedaan heeft (bijv. van c8 naar b8 en a8D); 3) de oude Koningssprong is, even als op Java, in gebruik. De beperkingen bij het damhalen der pionnen op Java en Borneo voeren ons na Europa terug.

(16). Het duitsche schaakspel in Ströbeck. Deze speelsoort, door Selenus in 1616 beschreven maar lang vóor hem in het dorp S. bij Halberstadt en omstreken in zwang, is waarschijnlijk een overblijfsel uit het tijdperk der mongoolsche heerschappij in Europa. Het spel wordt door de volgende

1) Deze regel gold vroeger ook in Duitschland (Selenus 1616) en in Holland (Philidor 1786); in Engeland wisselde de beurt, maar niet bij remisspellen, alsof een onbeslist gebleven partij géen partij is!

2) Deze kinderachtige beperking staat ook (uit italiaansche bronnen) in een Weener „Cartel des Schach-Spieles" van 1577, §§ 3, 4, en zelfs noch in een duitsch werkje, gedrukt te Elberfeld in 1812.


Vgl. Nîlakantha, p. 53.

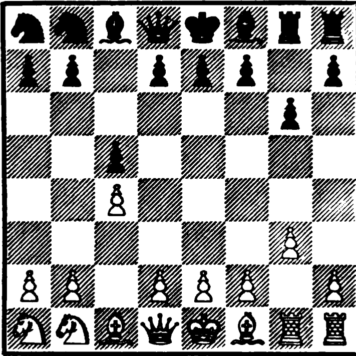
afwijkingen gekenmerkt: 1) men opent de partij met 4 zetten, die de stelling van het diagram (rechterhoekveld zwart) geven; 2) de andere pionnen gaan niet meer dan één veld; 3) een pion wordt niet eer dam, dan wanneer hij (eerst recht in dezelfde linie en dan na gelang van den afstand schuin na d1) door middel van 3 Vreugdesprongen over ledige velden (vgl. zet 33... Kb5 in de volgende partij) en dus zonder daarbij te mogen of te kunnen slaan, zijn oorspronkelijke plaats weer bereikt heeft; op het 8ste veld is hij onschendbaar, maar gedurende het springen kan hij geslagen worden; 4) de koning springt in 't geheel niet (zooals bij Carrera 1617, en rocheert derhalve evenmin). Nommer één te zijn, die schaakbiedt (!), geldt te Ströbeck (en dáar niet-alleen!) voor iets heel moois (vgl. in de partij den derden zet van Zwart). De volgende partij werd in 1831 door Lewis tegen een ströbecker boer in het *Wirthshaus zum Schachspiel* gewonnen. We beginnen het spel ná de opening op het diagram.

	L.	Boer.						
1.	Pc3	b6	15.	Rh8°	Lh8°	30.	Re7°?	Ke7°
2.	Pf3	g6	16.	e3	Kc7	31.	b7	Kd7
3.	Pb5	Db4!	17.	b3	Kb6	32.	b8	Kc6
4.	c3	Db3?	18.	c4	dc4°	33.	b8—b6	Kb5
5.	Pc7°!	Kd8	19.	bc4°	Pe4	34.	e4	h2
6.	Pa8°	Lf5	20.	Ld3	Lf6	35.	d5	ed5°
7.	Db5	Db5°	21.	Le4°	Le4°	36.	ed5°	h1
8.	ab5°	Pd7	22.	Kd2	Lf3°	37.	d6	f5
9.	Lf4	Pf6	23.	gf3°	Le7	38.	d7	f4
10.	Lc7!	Kc8	24.	Kc3	f6	39.	d8	h4
11.	Pb6°!	Kc7°	25.	Rb1?	g5	40.	d8—d6	h3
12.	Pd7°	Kd7°	26.	c5!	Kc7	41.	d6—d4	h2
13.	Ra5°	e6	27.	Ra1	gh4°	42.	d4—d1	Dam en
14.	Ra8	Lg7	28.	Ra7!	Kd8	geeft	daarna in	weinig
			29.	b6	h3	zetten	mat.	

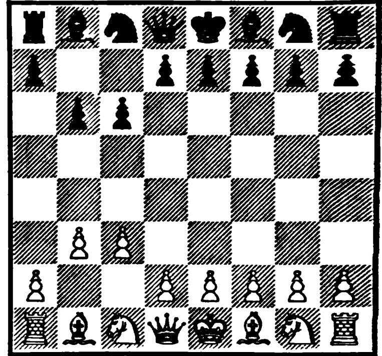
(17). Het spel volgends van Zuylen. Dit vaderlandsch genie wenschte »aan 't Schaaken de aanloklyke verscheidenheid van alle andere Speelen by te zetten" (!), en sloeg daarom in 1792 voor, de stukken volgends

loting te verplaatsen of te verminderen. De diagrammen uit zijn zeldzaam werk zullen voldoende zijn om den lezer — afteschrikken.

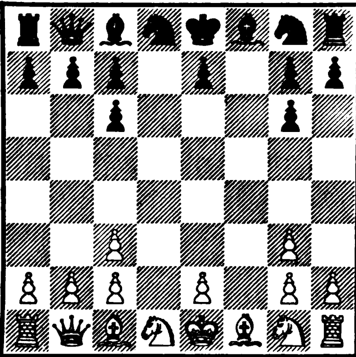
313.



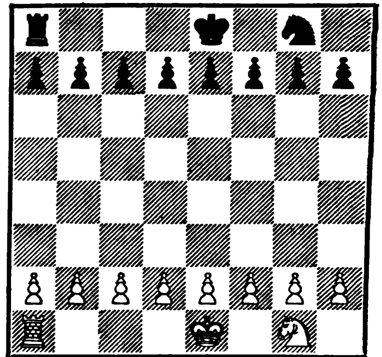
314.



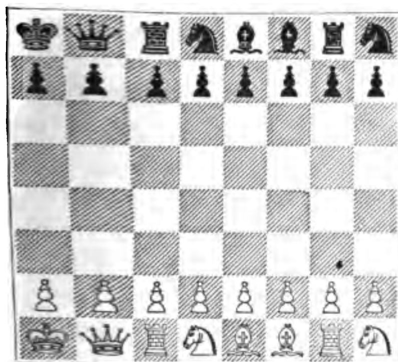
315.



316.



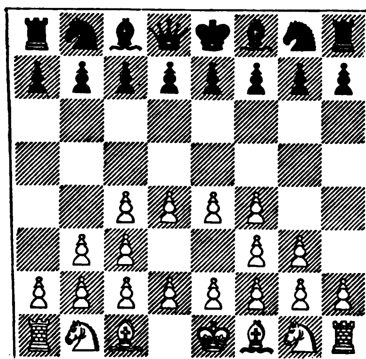
In zijn nommer 317 ontbreken de pionnen op b, c, f en g, in 318 heeft ieder speler alleen Koning, Looper, Roch en 5 pionnen, in 319 en 320 Zwart alleen Koning en 6 pionnen tegen 4 pionnen en een minderen officier. Wat keurige verscheidenheid! Sissa noemt (1848 p. 77) dit gemors een »verdienstelijke uitvinding," en dan weer (1852 p. 222) de (18). »volmaking" er van door jhr. E. van der Hoeven (die eenvoudig de pionnen op hun plaats liet!) heel »verdienstelijk." Een wedstrijd »à la v. d. Hoeven" werd in den zomer van het jaar 1852 te Amsterdam door 7 leden van het schaakgenootschap Philidor en den »uitvinder" gehouden (Sissa 1853 & 54). Met de volgende partij behaalde Van 't Kruys tegen Hijmans den uitgeloofden prijs.


Stand der stukken.

	H.	K.			
1.	c4	g6	16.	g4	hg4°
2.	f3	c5	17.	Rg4°	Da5
3.	Lg3	d6	18.	Rg3	b5
4.	Phf2	f5	19.	Ld4°	cd4°
5.	e4	e6	20.	Pb5°	ab5°
6.	f4	Pc6	21.	Ra3	Da3°
7.	Pc3	Lg7	22.	ba3°	d3!
8.	h4	h5	23.	Kb1	bc4°
9.	Re1	Ld7	24.	Dg4?	Rb8!
10.	Ph3	Pf7	25.	Kc1	La4
11.	Dd1	Pd4	26.	Ld3°	Lb2!
12.	Pg5	Pg5°	27.	Kb1	La3°!
13.	hg5°	fe4°	28.	Ka1	Lb2!
14.	Re4°	a6	29.	Kb1	Ld4!
15.	Lf2	Dc7	30.	Kc1	cd3°
			en Zwart wint.		

(19). Vorst S. Urussow sloeg (*Schachmatni listok*, 1860 p. 155) voor, om het witte spel regelmatig, maar de zwarte officiers zóo optestellen: **Ka8**, **Db8**, **Pc8** en **Pf8**, **Ld8** en **Lg8**, **Re8** en **Rh8**. Want — anders »is Zwart àl te veel in 't nadeel tegenover Wit!"

(20). De Mongredientornieren in Engeland kenmerken zich daardoor, dat eerst onmiddelijk voor den aanvang van den wedstrijd een kleine wijziging in de opstelling van de stukken wordt voorgeschreven, teneinde het theoretiesch overwicht van geoefende spelers te neutralizeeren. De oorspronkelijke opstelling was echter geen willekeurige: de machtige oorlogswagen, onze artillerie, dekte de flanken, dan volgde de kavallerie; de logge elefanten en de raad des konings vormden het centrum; de infanterie vormde de massa. Van het centrum naar de vleugels steeg de macht der verschillende wapens, — oudindiesch; nu staat de hoofdmacht in 't centrum en zijn toch de flanken sterk gedekt, — modern-europeesch.



(21). Pionnenspel (*partie des pions*). Volgends mondelinge overlevering zou het denkbeeld om, tegen het wechlaten van den dam, met 8 pionnen meer te mogen

spelen, afkomstig zijn van de Légal. Dit spel was een bizondere liefhebberij van Deschapelles, werd in 1834 door Labourdonnais en een jaar later door Walker in Engeland aanbevolen, maar vond gelukkig geen bijval. De pionnen kunnen natuurlijk noch op allerlei andere manieren (bijv. van a3 tot h3 of van a4 tot h4) opgesteld worden; een enkele partij, volgends de stelling van het diagram, is voldoende om van de zaak een juist denkbeeld te geven.

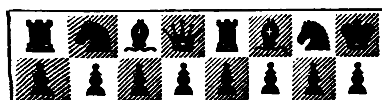
1.	d5	d6	17.	Pd4	Pc5	33.	Pf6!	Rf6°
2.	d4	c6	18.	Le3	Pd3°	34.	gf6°	Pe2!
3.	e3	f6	19.	cd3°	Ld4°	35.	Kh1	Dh7
4.	Ld3	e5	20.	Ld4°	Rh7	36.	g3*	Lc6
5.	de6°	Le6°	21.	g4	b5	37.	Kg2	Dh5
6.	d5	Lf7	22.	Pe3	ba4°	38.	Kf1	Lf3°
7.	Pe2	g6	23.	ba4°	Rb8	39.	Ke1	Pd4
8.	a4	Pe7	24.	b4	a6	40.	Rdc1	Lc6
9.	Pa3	Lg7	25.	e5	d5	41.	Ra2	Pf3!
10.	Ld2	Pd7	26.	Lc5	Dd7	42.	Kd1	Pe5°!
11.	K⌒g1	f5	27.	Ld6	Rb7	43.	Kd2	Pf3!
12.	ef5°	cd5°	28.	a5	d4*	44.	Kc2	Pd4!
13.	fg6°	hg6°	29.	cd4°	Lb5	45.	Kb1	Dd5
14.	cd5°	Ld5°	30.	Rfd1	Pc6		en Zwart wint.	
15.	e4	Lc6	31.	Pd5	Rf7			
16.	Pc4	Dc7	32.	g5	Pd4°			

(22). Pasquier (Recherches de la France, Parijs 1560) verhaalt van een Lyonnees, dien hij, op voorwaarde telkens 2 zetten te mogen doen, alleen met koning en pionnen tegen het volle spel zag winnen. (In onze eeuw was Mendheim te Berlijn een meester in dit spel; Brede, *Almanach*, 1844, p. 103). De knappe Lyonnees speelde zelfs op zelfmat door een aangewezen pion der tegenpartij. (Je lui ay veu mettre encores vn anneau autour d'un Pion de son adversaire, à la charge qu'il le forceroit de le Mater auecques ceste pièce!)

(23). Voorgeefspel. Uit de schaakweddenschappen der middeneeuwen ging het spelen met het voorgeven (van éen of meer zetten, pionnen of officieren) ook in het nieuwe schaakspel over. Lopez wijdt er 1561 een zijner »boeken" aan, Gianuzio 1597 bijna zijn geheele werk, evenzoo Carrera in 1617 en de Amateurs in 1775. In de Philidor-periode speelde men bijna niet anders, een bewijs van de heerschende onmacht, en onder de 1020 in 1846 door Walker uitgegeven partijen zijn er niet minder dan

322 met de één of andere voorgift te vinden. Natuurlijk zijn zulke spelen bijna nooit korrekt, daar de voorgevende partij uitsluitend van de grove fouten des medespelers moet leven. Men kan den zet, álle pionnen en álle stukken behalve den looper op f8 voorgeven, als Wit maar zoo vriendelijk wil zijn te spelen: 1. f2—f3, Lf8—e7; 2. g2—g4, Le7—h4†. Men verlieze tegen beter spelers liever honderden partijen zonder voorgift, dan er één enkele door voorgeven te winnen, want dit basterdspel leidt gewoonlijk tot kroegenschaak en knoeierij. Men begint met een theoretiesch verloren partij en moet dus uitsluitend op den uitkijk van grove fouten zitten.

(24). Een eigenaardige voorgift der middeneeuwen, die ook door Lucena, Carrera (en Nilakantha?) besproken wordt, was de onderlinge verruiling van plaats tusschen Koning en Roch (zie diagram), in welk geval de voorgevende partij, die aan zijn kant regelmatig opzette, van het recht om met den koning te springen afstand deed. Deze speelwijze is stellig niet zonder invloed gebleven op de ontaarding van de rochade (verg. n° 31), die heel dikwijls in leerboeken met een weerkeerige plaatsverwisseling der beide stukken (van e naar h en omgekeerd) verward werd. Zoo ook door Rabelais 1560, in het Cartel van 1577, en elders.


De getransponeerde Koning.

(25). Het geheele leger tegen den koning-alleen (vgl. het diagram op bladz. 60). Hier vereenigt de zwarte koning in zich de beweging aller andere stukken, maar moet natuurlijk verliezen (Brede, p. 104).

Na deze afwijkende opstellingen komen voor het regelmatig spel noch de afwijkingen tenopzichte van de regels-alleen, voor zoover ze niet reeds in de behandelde speelwijzen begrepen zijn, in aanmerking.

(26). Gelijktijdig spelen. Beide partijen spelen tegelijk en publiceeren hun zet op een en denzelfden dag in een of ander dagblad. De regels voor dezen onzin staan bij Brede p. 96, en pp. 97—100 een door hem, zeker aan het biljard ontleend (27.) »Schach à la boule."

(28). Méer dan één zet gelijk. Reeds in het oude schaakspel liet men niet-alleen Koning en Koningin in één zet springen (bij de Lombarden Nicolas en Cessoles), maar stootte bovendien noch een pion vooruit om voor dien sprong ruimte te maken. Egenolf (1536) geeft de opening (*Hut* = hoede, veilige stelling) op: 1. d4; 2. Ke1 gaat na c2, schuift tevens den pion naar c3 en de Fers gaat op d3. Of: 1. a4; 2. Aa3;

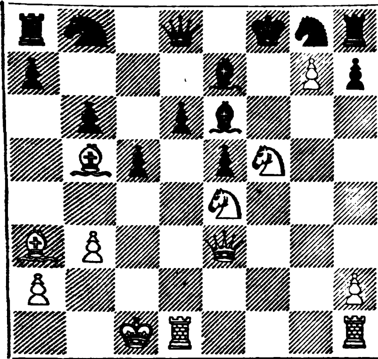
3. Pc3; 4. Fers en Koning gaan na b1 en c1. Damiano berispt in 1512 het gelijktijdig springen des konings en het opschuiven van een hoekpion, Philidor gewaagt in 1749 van dit misbruik in Duitschland bij gelegenheid van de rochade (die reeds een wettige dubbele zet is), en — in 1868 speelde de heer Simon v. d. Berg eveneens tegen mij: K⌒g1, h2—h3 in één zet; hij had het geleerd in het schaakgezelschap van dr. Stark, een der haagsche schaaklichten. De grootmoederpartij met 1) e2—e4 en d2—d4, e7—e5 en d7—d5 (waarop 2. d4+e5, d5+e4; 3. Dd1+d8! »ajakkes zonder Koningin" behoort te volgen) kan ieder zich noch herinneren. In Berlijn begon in 1873 Otto Lange, die anders aardig schaakte, een partij tegen *mij* met 1. e2—e4 en Lf1—c4, want »dat ging gauwer"; ik ȧndwoordde met 1... e7—e5, Lf8—c5, Dd8—f6, Df6+f2 †, want »dat ging *nóch* gauwer."

(29). Verbasteringen van de damregel. De speelwet dat álle pionnen op hun eindveld in het oude spel fers en vervolgends in het nieuwe spel dam werden, had al vroeg onder de spitsvondigheid van snuggere domheid te lijden. We zagen reeds dat bij de moderne Aziaten de antieke ferswording beperkt wordt tot bepaalde velden of belemmerd door voorafgaande buitelingen. Soortgelijke geestelooze beperkingen ontstonden in den tijd van verval (1650—1750) ook in Europa en werden zóo overheerschend, dat Philidor er in 1749 (erg onnoozel) den draak mee stak, dat men in Parijs meer dan één dam in een partij toeliet. »Dat had stellig een dammer uitgevonden"! Men mocht den geavȧnceerden pion óf inruilen tegen een reeds verloren stuk (in Duitschland eerst sedert het *Handbuch*, 1843, uitgeroeid [1]), óf tegen het stuk van het bereikte veld (dus op e8 en e1 Koning??), óf eindelijk den (onbeweeglijken en onkwetsbaren!) pion als zoodanig in rezerve laten staan. Allgaier, hoewel hij de laatstgenoemde regel als in Duitschland algemeen gevolgd in zijn reglement opgeeft, toont desalniettemin (1819, p. 17) haar be-

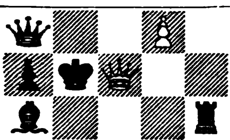
---

1) Brede wil (1844, p. 43) den pion noch op het veroveren van een stuk laten wachten en geeft daarbij volgend spel: 1. d4, d5; 2. c4, dc4°; 3. e4, e5; 4. d5, f5; 5. Lc4°, Pf6; 6. Pc3, Lc5; 7. Db3, Pg4; 8. Ph3, K⌒; 9. d6!, Kh8; 10. dc7°, Dh4; 11. K⌒, fe4°; 12. cb8° (blijft pion), b6; 13. Ld5, La6; 14. La8°, Rf2°; 15. Rf2°, e3; 16. Rf3, De1!; 17. Rf1, Df1 †. Maar in 'tzelfde moment dat de roch op f1 geslagen wordt staat hij weer op b8, geeft schaak (speelt men dan niet ieder op zijn beurt?), enz. zoodat hij op f1 niet geslagen mag worden! Men gelooft zijn oogen niet.

lachelijkheid en onzinnigheid overtuigend aan. In de volgende stelling heeft Wit noch al zijn stukken, de schaakstaande zwarte koning moet naar f7, en Wit neemt Rh8. Er is geen witte officier geslagen, derhalve blijft op h8 een witte pion (d. w. z. een dood schaakstuk) staan, want het kan rechts noch links, voor- noch achteruit, het is volstrekt onbewegelijk. Ondersteld nu dat Zwart a7—a6 speelt, dan kan Wit doodbedaard zóo voortgaan: 1. Pe4+d6! Zwart kan het paard niet slaan, want — het zou onmiddelijk herrijzen op h8 en de zwarte koning zichzelven schaakbieden! Er volgt dus Kf7—g6, want op Kf6 kan volgen 2. De3—h6†, daar Pg8+h6 wegens h8D! onmogelijk is; derhalve: 2. Pf5+d7! Alweer een onschendbaar stuk wegens h8P!.



Op grond van dezen warboel verscheen in 1841 in Deenemarken nevensstaand mat uit een gespeelde partij: de Ke7 kan Df7 niet slaan, daar g8 terstond dam worden en opnieuw schaakbieden zou. De arme neger wordt dus matgezet door een feitelijk ongedekt, maar door ezelgegihon als onschendbaar uitgebalkt stuk!



(30). De *British Chess Association* heeft (1862, art. 13) bepaald; wanneer een pion een achtste veld bereikt heeft, heeft de speler het in zijn keus daarvoor eenig stuk te kiezen, óf te bepalen dat hij pion zal blijven. Deze gekheid is ook voor het amerikaansche tornier te Philadelphia 1876 aangenomen! Verscheidenheid, die den rijkdom der kombinacies bevordert, is goed, mits binnen de wetten en in harmonie met den geest van het schaakspel. Het slaan der gepasseerde pionnen verdient uit dat oogpunt de voorkeur boven het italiaansche passar battaglia; de verheffing van den pion ook tot andere stukken als dammen (streng historiesch zou alléen het laatste geoorloofd zijn) is eveneens niet aftekeuren. Maar de redeneering: »als ik door het avancement van een pion een voordeel behaal, moet het ook in mijn keus staan van dat voordeel afstand te doen, ergo den pion te laten blijven," is onverstandig en kan alleen op onkundigen indruk maken. Een tempo is in het afgetrokkene óok een voordeel, en toch, hoe dikwijls verliest men, omdat men van dat voordeel geen afstand mag doen! Dat naar verkiezing afstand doen is = »passen" in

het dominospel, waar men echter niet eens naar willekeur passen mag, maar zetten moet. In de italiaansche kapriolenrochade ligt óok meer »verscheidenheid," maar zoodanige, die evenals de »doode pion" de speelwetten, — dat de koning eenmaal in elke partij naar een derde veld mag gaan, en dat de roch nooit over een stuk heen mag springen), — opheft. Het paard van g1 naar f4, d5, c8 te laten springen geeft óok »verscheidenheid," maar met het schaakspel zou 't gedaan zijn [1].

(31). De ongeregelde rochade in Italië. Even als de reeds besproken dubbele sprong met koning en koningin tegelijk, dien Nicolas en Cessoles als lombardische speelregel opgeven, werd daar ook de wet van den sprong alleen naar het derde veld geschonden, want men liet er den koning ook van e8 of e1 naar b8 of b1, d. i. naar een vierde veld gaan. Eens buiten het spoor, ging hij weldra ook naar het vijfde veld, een misbruik dat Damiano in 1512 met recht gispte. Het werd echter in het nieuwe schaakspel overgenomen, d. i. men rocheerde in sommige italiaansche provincies met dien onwettigen sprong: in het noorden (bij Gianuzio 1597) ging de roch wel naast den koning, maar de koning daaroverheen desverkiezende tot in den hoek; in het zuiden (Salvio 1604, en op zijn voorbeeld Del Rio 1750, Lolli 1763, Ponziani 1769) mocht zelfs de roch naar het veld des konings, en de koning naar willekeur op eenig veld daarnaast gaan staan, zoodat men niet minder dan zestien rochadevormen kreeg (1. Kh1 & Re1, 2. Kg1 & Re1, 3. Kf1 & Re1, 4. Rf1 & Kh1, 5. Rf1 & Kg1, 6. Rg1 & Kh1, 7. Ka1 & Re1, 8. Kb1 & Re1, 9. Kc1 & Re1, 10. Kd1 & e1, 11. Rd1 & Ka1; 12. Rd1 & Kb1, 13. Rd1 & Kc1, 14. Rc1 & Ka1, 15. Rc1 & Kb1, 16. Rb1 & Ka1)! In deze 16 vormen zijn alleen 5 en 13 wettig, maar de rest bevat een nestvol onzin. Bij 1 en 7 kan men in 't geheel niet spelen, want de roch moet naar e1, maar daar staat de koning(!), zoodat men genoodzaakt is met twee stukken gelijk te spelen; bij 1,

---

1) Wiel vermeldt in 1606, dat sommigen alléen de pionnen van den damvleugel koningin wilden laten worden, want dat waren — vrouwtjes! Selenus bewijst daarom uit de ouden het bestaan van manwijven. — Als curiosa kunnen de voorslagen gelden om den behaalden dam ook als het paard te laten springen (Lucena), of reeds den oorspronkelijken dam tegen voorgeven van het paard (Selenus), of den geavanceerden pion in een *Hydra* (een tweekoppigen draak) met verdubbelden paardezet te veranderen (Pratt 1810), indien er noch geen geslagen stuk in voorraad mocht zijn In 1825 sloeg hij voor dat geval een *Cadet* voor, die voorloopig over de achtste rij kon heerschen als een roch.

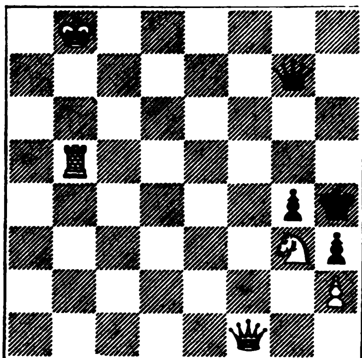
4, 6, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 16 springt de koning te ver; bij 3 en 10 springt de koning in 't geheel niet; bij 2, 3, 8, 9, 10 springt de roch (een wagen of een toren!) over den koning. Deze napolitaansche wanrochade, waarmee men echter geen schaak mag geven, werd helaas in Italië, daar de werken van den genialen Polerio ongedrukt bleven, algemeen, en de verderfelijke gevolgen bleven niet uit. Italië geraakte niet tot een wetenschappelijke schaaktheorie, men bleef er vooral in het eentonige giuoco piano steken, en in sektarische afscheiding raakte men geïzoleerd en kwijnde in onze eeuw langsaam wech. Cozio beproefde in 1765 de invoering van de algemeene rochade (waarbij hij echter schaakgeven verbood), maar zijn spel was te triviaal. De geschiedenis dier onzinnige baudelooze, zoogenaamde »vrije" of »italiaansche" rochade is een der vele bewijzen, hoe ongeloofelijk weinig menschen het om waarheid te doen is. Ik heb uit oorkonden in 1873 bewezen, dat ál de grootmeesters der gouden eeuw van het schaakspel in Italië, dat Leonardo da Cutri *il Puttino*, dat Paoli Boi *il Syracusano*, dat Polerio en zijn school regelmatig gerocheerd hebben en dat bijgevolg de algemeen-europeesche tevens de echt-italiaansche rochade is. En wat heeft het gebaat? In een brochure, die een jaar later te Rome verscheen (*L'Arroccamento italiano e l'arroccamento francese o europeo. Lettera di Serafino Dubois al dottore* A. van der Linde), weet de fransquillon Dubois feitelijk niets anders te andwoorden dan het koppig gepruttel: *tel est mon bon plaisir*, en opent in 1875 de *Nuova Revista degli Scacchi* met een analyze van een variant in het Evansgambiet, waarin hij op het gewone thema, als ware er niets ter werld gebeurd, laat volgen: **7. Rl Tl R!**. Deze kabbalistiek beteekent de rochade, en wel aldus: de koning gaat na gl en de toren (!) na **el**, d. i. over den koning. Net als de koppige kinderen te Haarlem, die hun speelpop op de Groote Markt, hun tweehoofdig wangedrocht Lourens Janszoon Coster, niet willen missen!

(32). Als curiosum kan hier noch worden aangeteekend, dat de malle Peter Pratt in 1799 beproefd heeft, in Engeland den onzin intevoeren van den koning aan den damvleugel over Dam (dl) en Roch (cl) beide (dus tot bl) te laten rocheeren! (»The king closets"!)

(33). Matbeperkingen (II, 199). Het matrecht is onvoorwaardelijk. Evenwelnochtans, men heeft het uit misverstand beperkt, en in het laatst der vorige eeuw in allen ernst het vraagstuk behandeld: »hoeveel figuren moet men de tegenpartij in zijn spel laten behouden?" Andrä

sloeg in 1796 niet minder dan 3 pionnen en 2 officiers voor! Het vooroordeel dat men den beroofden (alleen overgebleven) koning, roi dépouillé, niet mat mag zetten en het spel in dat geval onbeslist blijft, is zelfs nu noch niet uit alle hoofden verdwenen.

(34). Een tweede vooroordeel, vooral bij de schaakboeren op IJsland en in Ströbeck, was dat men den koning wel door schaakbieden, maar niet door schaakslaan mat mocht zetten. In de stelling: Wit Ra7 en Rh6, Zwart Kc8, Rb8 en Rh8 erkenden die luidjes den zet Rh6+h8† niet als een wettig slot der partij!



(35). Oorspronkelijk verloor ook de patstaande koning het spel, wat eigenlijk zeer racioneel is; bij Lucena en Lopez verloor hij slechts half (d. i. den halven inzet), tegenwoordig verliest hij niet, maar in Engeland (Arthur Saul 1614, Beale 1656) won hij! Men overtuige zich door een voorbeeld uit Bertin (1735, Game XXXIV, p. 67). In de opgegeven stelling moet Zwart spelen, en er volgt: 1... Dg7—c7!; 2. Kb8—a8, Dc7—a7!; 3. Ka8+a7 »en Wit verliest het spel, want de zwarte koning is pat." (*And the White loses the game, the black king being Patt*)! In het volgend spel (Wit Kf4, Zwart Kh2, pion h7, Zwart speelt h7—h5) heet het: *A game won by the Patt*, if the contrary King will hinder the Pawn to go to a Queen. Wit is derhalve bij de voortzetting 1. Kf3, Kh3; 2. Kf4, h4; 3. Kf3, Kh2; 4. Kf2, h3; 5. Kf1, Kh1; 6. Kf2, h2; 7. Kf1 verloren! Game XXXVI, p. 70: Wit Ke5, Dd2, Zwart Kh1, pion f2; spel: 1. Kf4, f1D!; 2. Kg3, Dg1!; 3. Kh3, De3!. And if the white Queen takes the black Queen, *it loses the game by the Patt* (vgl. Game 37, Polerio n° 52, Brede pp. 47—54). Dit is de grootste dwaasheid uit de geschiedenis van het schaakspel, die Sarratt in 1808 echter noch uitvoerig moest bestrijden. Ik herinner mij noch recht goed, dat een Yankee in 1861 te Göttingen, toen zijn koning eens pat stond, tegen mij volhield dat hij de partij gewonnen had. En — onze hollandsche dertigcents »Handleidingen" schrijven zelfs nu noch hetzelfde voor!

(36). Mat op een afgesproken veld, (37.) met een aangewezen pion of officier, kunststukjes, waarvan het denkbeeld reeds in de oudste arabiesch-europeesche schaakwerken voorkomt. Voorbeelden vindt men o. a. in

Max Lange's *Schachpartien* 1857. (38). Er wordt daar ook onder de voorwaarden van »mat door middel van damoffer" gespeeld, d. i. het mat geldt niet, indien er geen damoffer mee samenhangt. (39). Een partij zonder schaakbieden, waarin dus het eerste schaak tegelijk mat moet geven, nemen we er uit over. Beide spelers hadden dezelfde verplichting.

(10 december 1856.)

	Sickel.	Lange.
1.	e4	e5
2.	Lc4	Pf6
3.	Pc3	b5
4.	Lb5°	c6
5.	Lc4	d5
6.	ed5°	cd5°
7.	Lb3	La6
8.	f3	Db6
9.	d3	Lb4
10.	Ke2	d4
11.	Kf2	Pc6
12.	Pa4	Kd7
13.	Lf7°	Raf8
14.	Lb3	g5
15.	c3	Ld6
16.	cd4°	g4
17.	fg4°	Re8
18.	Ke3	Rhf8
19.	Pe2	Pe4
20.	Pec3	Pf2
21.	Rf1	Pd3°
22.	Rf5	Lb4
23.	Pe4	h5
24.	a3	La5
25.	Pd6	hg4°
26.	Pe8°	Pc1°
27.	Pd6	Pb3°
28.	Db3°	Rf5°?
	Waarom niet Dd4°†?	
29.	Pf5°	Dd8
30.	d5	Df8
31.	Ke4	Lb6
32.	Rc1	Pe7
33.	Db6°	ab6°
34.	Ke5°	Pf5°
35.	Re1	Ke7
36.	Re4	Ld3
37.	Rg4°?	Db8 †

Wit kan natuurlijk niet dekken met d6 ! Zie verder *Schaakwerld* pp. 353—56 (resp. 453—56).

(40). Kodrusspel. »De naam van het spel duidt zijn strekking aan: hij herinnert aan den heldhaftigen koning van Athene, die tengevolge van een orakelspreuk zich vrijwillig den vijand in handen speelde, teneinde daardoor zijn volk de zegepraal over de Spartanen te verschaffen", m. a. w. men speelt op verlies (*qui perd gagne*), waarbij de koning zich aan schaak mag blootstellen en de tegenpartij, zooals in het damspel, verplicht is te slaan. Bijv.: 1. e2—e4, b7—b5; 2. Lf1+b5, d7—d6; 3. Lb5+e8 en Zwart heeft gewonnen; of: 1. d2—d4, e7—e5; 2. d4+e5, Dd8—g5; 3. Lc1+g5, Ke8—d8; 4. Dd1+d7!, Lc8+d7; 5. Lg5+d8. (41). Een variant van dit spel (Codrus mit Zwischenzug, Brede p. 88) geeft aan den tegenspeler het recht, bij looper, roch en dam het verplichte slaan door het tusschenzetten van een ander stuk afteweren: 1. d2—d3, g7—g5; 2. f2—f4, g5+f4; 3. e2—e3, f4+e3; 4. Ke1—d2 Kodrus! (42). Natuurlijk kunnen de liefhebbers van »schaap en wolf" tegen krukken ook op wezendlijk zelfmat of zelfpat spelen.

(43). De »Korkser" speelregels. Deze misselijke regels, »nach denen (*Schachzeitung* 1873, p. 80) unzählige Schachspieler (oder noch besser »Holzschieber") ihre elenden Partien zusammenkleppern", vormen den

grondslag van een leerboekje, om het »Schach-, Kriegs- oder Königs-Spiel in einigen Stunden (!) zu erlernen .....nebst einigen Probepartien für Anfänger, von Oscar Klemich, Director der Dresdener Handels-Academie" (Leipzig 1872). Ziehier wat de direkteur »über dieses geistreiche Spiel" voorschrijft: »1) Het recht der pionnen om twee velden van hun standplaats te gaan berust telkens op de afspraak der spelers; 2) het geldt bijna als wet (!) dat men de partij met twee pionnen tegelijk mag beginnen, hetzij de beide middel- of de hoekpionnen; 3) een geavanceerde pion blijft op het randveld staan, tot het verlies van eén stuk zijn omruiling mogelijk maakt; hij mag al dien tijd niet geslagen worden (! waardoor men niet-alleen een onbeweeglijk en onschendbaar stuk op het bord krijgt, maar het laatste bovendien feitelijk van 64 tot 63 velden beperkt!); 4) dat de rocheerende koning geen schaak mag passeeren is een »nutteloze gril"; 5) een aanval op de koningin is zonder »Gardez la reine" niet geldig; 6) met twee (!) »torens" of twee loopers kan men matzetten, maar niet met — een koningin (! met paard en looper of met één »toren" zeker óok niet!); 7) wie pat staat wint, denn das Schachspiel ist ein nobeles Spiel und es ist nicht nobel, seinen Gegner wirkungslos zu machen, ohne ihm vorher Schach geboten zu haben" 1).

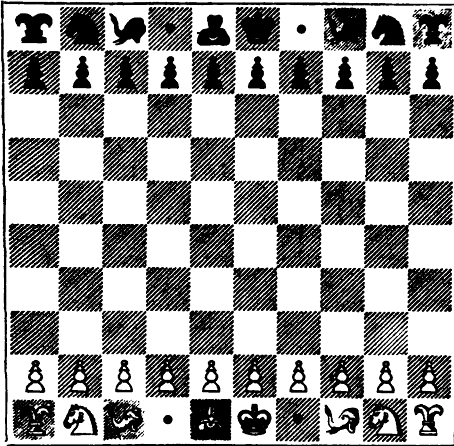
(44). Schaakspel met krijgsgevangenen (*Kriegsschach*). De figuren, met uitzondering van koning en pionnen, springen in de richting van hun slag ook over de vijandelijke stukken heen, nemen die daardoor gevangen, gebruiken die (door ringen gekenmerkt) nu in hun eigen spel, enz. enz. De regelen en de toepassing op gespeelde partijen vindt men bij Brede, pp. 55—81.

(45). Omtrend het babbelschaakspel, het meepraten van anderen in de partij, is het voldoende aantestippen, dat het in Azië algemeen is, ook in Abessinië en bij de Arabieren wordt opgemerkt (Stamma vond het belachelijk dat men in Europa zich niet met iemants spel bemoeien mocht!), dat de boeren op Ysland niet zonder »sekondant" speelden, en dat — toen v. Oppen sen. en David Hillel in het laatst der voor-

1) Zoo kletste Arthur Saul ook in 1614: de patstaande (stale-mated) koning won, want — een schaakpartij moest altijd eindigen in „the grand check-mate"! Fraaie logika: ómdat de partij alleen mag eindigen met het grandioze schaakmat, dáarom is de man die pat, d. i. nóch schaak, nóch mat staat, overwinnaar! Osman Effendi uit Tripoli redeneerde in 1748 te Weenen precies andersom (Ges. II p. 173): „Het is tirannij," zei de liberale moehammedaan, „een bijna geheel beroofden koning, niet gevangen te nemen maar te dooden, wat door schaakmat geschiedt;" daarom speelde hij opzettelijk op stallo (= pat)!

gaande eeuw te Ströbeck gingen schaken, — de tegenpartij vaak uit tien kelen tegelijk werd gewaarschuwd: *Gevatter mit Rath* (pas op)! Den schaakploerten is deze bemoeizucht over 't geheel niet afteleeren.

Bizondere aandacht verdienen nu noch de veranderingen, die men ook in bord en stukken gemaakt heeft.



Vergroot arabiesch schaakspel der 9de eeuw.

(46). Meer levenskracht hebben sommige **bordvergrootingen** van het oorspronkelijk schaakspel bezeten. Of het bij de noordelijke boeddhisten voorkomend *daçapada* (spel met 10 × 10 = 100) velden een schaakspel is, weten wij niet. We zagen dat Chalîl in de 9de eeuw het arabische »schip der woestijn", het kameel, op het schaakbord plaatste. En zoo gehéel aan kant gezet, als de dogmatiesch vertoornde berichtgever wil doen gelooven, heeft men het niet, want we zullen het later weer ontmoeten. Blijkends de reeds in de 10de eeuw bestaande vergrooting met een *dabbâbah* (**belegeringsdak**), moet het kameel op de leege velden van het diagram gestaan hebben. De *dabbâbah's* keeren (arabiesch handschrift van 1257, p. 12) in het *shatrandsj altâmmat* terug, en hebben den door Maçûdî opgegeven loop (gelijk koningen die geslagen kunnen worden), zoodat men in deze speelsoort feitelijk vier koningen op het bord had (zie n° 9 p. 258.) Dat men het dáar aan Aladlî toeschrijft, waarvan niets bij Maçûdî staat, bewijst hoe voorzichtig men met later bronnen moet tewerkgaan.

(47). Een dergelijk spel, maar met kameelen in de plaats van het belegeringsdak (*vineus*), heeft men in de handschriften van Firdauçî's *Shâhnâma* geïnterpoleerd. Tusschen vers 4 en 5 (zie p. 84):

„Twee kameelen waren naast de elefanten opgesteld, en daarop twee mannen van klaren zin (helder verstand)".

En tusschen v. 16 en 17:

„Drie velden insgelijks doorliep het kameel, over de strijdplaats snuivend en stampend".

Hoe het kameel, evenals de elefant, drie velden doorliep moeten wij elders opsporen, want juist gelijk de alfil zal het zich toch niet be-

wogen hebben. We dienen er dus den loop der *dabbâbah* in de andere perzische bronnen wel op toetepassen, namelijk = aan den sprong des alfils, maar loodrecht en waterpas. (48). Dit geschiedt in de perzische encyklopedie (p. 14 n° 6), waar het bord (*shatrandsji husûm*) bovendien weer vermeerderd is met twee citadellen (twee gewone velden aan den rand, naast de pionnen h2 en a9 1)). Doch ook hierbij bleef het niet. In de reeds geciteerde biografie van Timoer wordt verhaald, dat deze de voorkeur gaf aan het »groote schaakspel", dat men met nieuwe stukken »vermeerderd" had, bij Alî het »volmaakte schaakspel" (*shatrandsji kâmil*), en dat hij er met laatstgenoemde dikwijls op speelde. In een codex, vier jaren vóor den dood van 'Arabsjâh geschreven, wordt de opstelling van de figuren voorgeteekend als volgt:

	5	6	7	8	9	10	11	
3	baidaq van den elefant.		baidaq van den giraffe.	baidaq der voorhoede.	baidaq van het beleg. dak.	baidaq des paards.	baidaq van den roech.	10 × 11 velden.
2	giraffe.	baidaq des konings.	giraffe.	voorhoede.	belegeringsdak.	paard.	roech.	
1	farzîn.	koning	wazîr.		kameel.		elefant.	

(51). Timoers *groot schaakspel* in een arab. codex van H. 850 = 1446.

	5	6	7	8	9	10	11	
2	*farzin.*	*shâh.*	*wazîr.*	*zarâfa.*	*taliah.*	*asp.*	*roech.*	*hisn* (citadel).
1	*dabbâbah.*		*dabbâbah.*		*sjoetoer* (*dzjamal*).		*pil* (*fil*).	

(52). Keizer Timoers groot schaakspel in het perz. HS. 260 (p. 14 n° 7).

1) (49). J. van Ranson sloeg (*Anweisung* 1820) vier zulke buitenwaartsche velden voor, ónder d1 en e1, en bóven d8 en e8: de koningen zouden op e0 en d9 staan. Van a1—h1 en a8—h8 staan de 16 pionnen, met de beweegkracht des konings; op dam worden ze het schaakfiguur van het bereikte veld; bovendien heeft ieder speler noch een (lossen) *genius*, dien hij viermaal in de partij gebruiken mag, als looper, paard, roch of dam. Een doodgeboren wicht. (50). Koning Gustaaf III van Zweden maakte aan elken hoek van het bord een nieuw veld, met een *generaaladjudant* (= dam + paard). Oók mooi!

Denkt de lezer zich hiermee overeenkomstig aan den kant van den fers noch 4 velden, dan 4 leege rijen, en een gelijke opstelling voor de tegenpartij, dan ontstaat uit n° 51 een bord van 110 velden. Al de gelijknamige stukken bewegen zich volgends de reeds bekende regels, zoodat we noch alleen te spreken hebben over de bijvoegsels. De *wazír* ging als de koning, *minus* de schuinsche richting, zooals de *fers* gaat gelijk de koning *minus* de rechte richting; het *belegeringsdek* = alfil (d. i. éen sprong in 't derde veld), maar alleen recht, niet schuins; de voorhoede (*talí'ah*) = onze (moderne) looper; het kameel = paard, maar éen veld verder (bijv. b1—c4); de giraffe = paard twée velden verder (bijv. b1—c5). De pionnen gingen als gewoonlijk, maar moesten elk in 't bizonder kenbaar gemaakt worden, want de koningspion werd koning (*sháhi masnú*), de roechpion *roech*, enz. Maar de pion van a3 (de »*pion der pionnen*", zie 7 regels lager) kon op het randveld als pion blijven staan, in sommige gevallen als »bril" tegen twee vijandelijke stukken gebruikt worden, of anders een onbewegelijk stuk slaan en weder voortgaan; kwam hij opnieuw tot dam, dan werd hij »koningspion", en voor de derde keer »koning". Er zijn in de handschriften van het arabische werk geen twee diagrammen, die geheel met elkander overeenstemmen.

De pionnen staan in n° 52 gelijkluidend vóor de officiers, de *piyáda piyádagán* (arab. *baiduqu-l-bayádiq*) op a3, doch, zooals men ziet, de twee citadellen zijn er alweer bijgevoegd, en het bord heeft dus 112 velden en ieder speler 28 stukken. Maar ook daarbij bleef men niet staan. (52a). Een codex van omstr. 1550 vertoont de 3 leege velden, van de rechter na de linkerhand gerekend, bezet met een leeuw, een stier, een achterhoede (*kashsháf*), in plaats van den wazîr een krokodil of zwaardvisch, en voorop bij elke partij 3 pionnen meer.

Even als het regelmatig schaakspel, leerden de Spanjaarden van de europeesche Arabieren ook de basterdsoorten kennen. Onze onschatbare Alfonsocodex, deze goudmijn voor het historiesch onderzoek, wijdt het vierde boek aan het Groot Schaakspel. (I. *Libro del Acedrex;* II. *Libro de los Dados* waarin de volgende spelen met 3 dobbelsteenen worden opgesomd: el iuego de *Mayores*, de la *Friga* op 3 manieren, *Azar* ó *Reazar*, de *Marlota*, de la *Rifa*, *Par* con *As*, *Panquist*, *Medio-Azar*, *Azar-Piyado*, *Guirguesca*. »En Estas XII iuegos de los *Dados*, que aqui avemos puesto se pueden entender todos los otros." III. *Libro de las Tablas*, over het *trictrac*, met 3 dobbelsteenen en 15 schijven: los *doze Canes* o *doze Hermanos*, *Doblet*, *Fallas*, *Seis*, *Dos e As*, *Emperador*, *Medio-Emperador*, *la Paregi de Entrada*, *Cab*,

Equinal, *Todas Tablas*, *Laquet*, la *Bufa* (het duitsche Puff!), *Cortesia*, la *Bufa de Baldrac*, los *Romanos Reencontrat*. IV. *Grande Acedrex* 1).

12 × 12 = 144 velden.

5	6	7	8	9	10	11	12
pion.	pion.	pion.	pion	pion.	pion.	pion.	pion.
Krokodil	Koning.	*Aanca*	Krokodil.	Giraffe.	Eenhoorn.	Leeuw.	Roch.

(58). *Groot schaakspel* in Spanje omstreeks 1250 2).

De koning ging als gewoonlijk, de *anca* tot in 't vijfde veld als een paard, de krokodil als de moderne looper, (vgl. boven p. 59), de giraffe tot in 't vierde veld als een paard de eenhoorn ≐ krokodil + paard, de leeuw = 1 veld recht + alfil de roch als gewoonlijk. De doorgedrongen pionnen werden tot dat stuk verheven,

---

1) Aqui se comiença *el iuego del grant Acedrex*, que fue fecho en la *India* à semiança de como les Reyes antigos solien fazer sos huestes de *Cavallos*, e de *Peones*, e pararlos todos en azes por a mostrar sos poderes e que los temi essen mas sos enemigos. E otrossi de como mostraban estando en las huestes aves, e *bestias estrannas*, por que los obedeciessen mas de grado los omnes, e los toviessen por mui mas nobles... E como quier que esta ave haya muchos nombres segundo los lenguages de las gentes en India, sennaladamientre, o primero fué fecho esto iuego ha nombre *Aanca* etc. De *anka* is in de arabische fabelen de vermaarde vogel *greif* (grijp), de perzische *roech* (want dit woord beteekent niet alleen den *wagen* van het normale schaakspel, maar ook *wang*. etc.), zoodat we terstond zien uit welke begripsverwarring of vernuftspeling dit stuk van het basterdspel ontstaan is! Alfonso noemt overigens reeds in de voorrede het gewone schaakspel met 8 × 8 = 64 velden het beste en gebruikelijkste (meior e mas comunal... en *todas las tierras mas comunalmientre que los otros iuegos*). Er is ook kwestie van een schaaktriktrak: el iuego de la *Tablas del Acedrex*, de las *diez casas*, e iuegasse con los *Dados de las sieta llanas*.

2) De stukken heeten in den tekst: *Rey*, *Aanca*, *Cocatriz* (die zich in den *Nilo* ophoudt), *Zaraffa*, *Unicornio*, *Leon*, *Roque*, *peon*.

waarvan het bereikte veld de oorspronkelijke standplaats was, op het koningsveld echter tot *anca* 1).

De schaakark werd voortdurend voller. In een turksch werk van Amin allah abu-r-rafid Moehammed, gedrukt te Konstantinopel 1805/6, die »het oude schaakspel" als bekend onderstelt, wordt een »groot schaakspel" met de volgende figuren opgegeven:

	6	7	8	9	10	11	12	13
1	kleine fers.	koning.	groote fers.	hert.	rhinoceros.	elefant.	paard.	roech.

(54). Groot (*turksch*) schaakspel met 10 × 13 velden en 2 × 26 stukken.

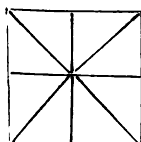
In 6, 7, 11, 12 en 13 zullen we het gewone spel gemakkelijk herkennen, 8 is = anca, 9 = giraffe en 10 = roch + paard. Het getal der pionnen werd natuurlijk steeds in evenredigheid met het getal der groote stukken vermeerderd.

	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	*trülle* (bijzit).	*kunigin.*	*kunig*	*ratgeber.*	*kurrier.*	*alte.*	*ritter.*	*roch.*	8 × 12

(55). Vermeerderd schaakspel te *Konstanz* in 1337.

---

1) Equando *el Peon se alfferza* en este iuego, deste Acedrex, es tal como el iuego que está en la casa ó se alfferza, a si se alfferza en la casa del Rey es tal como la Aanca.



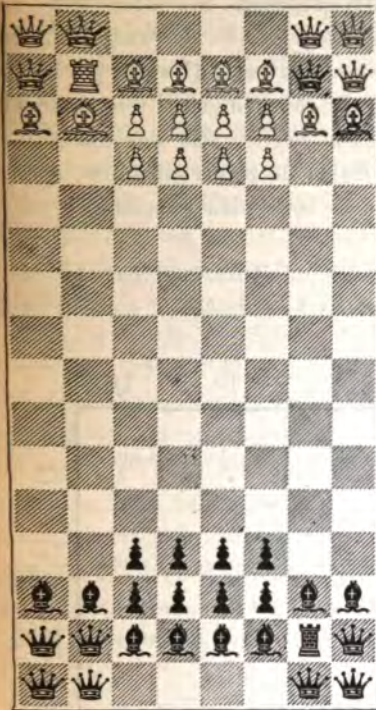
Ten slotte volgen er noch onderscheidene arabische bordspelen: *Alquerque* (iuege *De cercar la Liebre*, met 2 × 12 *schaakpionnen* op de lijnen van een bord van 4 × 4 = 16 in 2 *driehoeken* gedeelde kwadraten [vgl lager het diagram bij Weickmann]; of van éen en vier zulke kwadraten, *alquerque de nueve* que se iuega con *Dados*, op hetzelfde bord met 12 witte pionnen tegen 1 zwarten; varianten met pionnen op het bord van het molenspel); *Escaques* (!), que se iuega por *Astronomia* (op een zevenhoekig bord, naar 't getal der planeten, *Sol*, *Luna*, *Jupiter*, *Mars*, *Mercurio*, *Saturno*, *Venus*, met de 12 zinnebeelden van den dierenriem: *Aries*, *Tauro*, *Gemini*, *Cancer*, *Leo*, *Virgo*, *Libra*, *Scorpio*, *Sagitario*, *Capricornio*, *Aquario*, *Picis*). Het damspel ontbreekt in al dezen overvloed, een sterk negatief bewijs voor mijne afleiding van het dam- uit het schaakspel. Het kaartspel daarentegen, dat men óok aan 't schaakspel ontleend waande, heeft niets met het schaakspel te maken, tenzij men het uit n° 11 p. 261 zou willen afleiden (vier kleuren, vier koningen, aas = roch, 3—10 = pionnen, etc.), zoodat een partijtje kaarten als een schaakpartij in bladvorm moet worden opgevat.

5	6	7	8	9	10	11	12	
rath (*schleich*).	*königin*.	*könig*.	*rath* (*mann*).	*currier*	*alte*.	*ross* (*reuter*)	*roch*	8 × 12.

(56). *Koerierspel* te Ströbeck bij Halberstadt in 1616.

In deze door ooggetuigen (Ammenhausen en Gust. Selenus) beschreven spellen in Duitschland, met 8 × 12 (= 96) velden (ieder speler heeft 12 *vendelin*), waarbij een zwart hoekveld ter rechterhand gezet werd, beandwoordt 9 aan de »voorhoede", 8 aan het belegeringsdak (*dabbâbah*) bij Maçûdî, 5 aan den wazîr. De spelopening was geheel gelijk aan die van Ströbeck (bov. p. 264). Het merkwaardig verschijnsel is derhalve niet oorspronkelijk europeesch, maar een bezinksel uit de mongoolsche overstrooming van ons werelddeel, of anders door reizigers uit het oosten meegebracht 1). (63). Dezelfde invloed vertoont zich

1) Hoe lang de aziatische invloed op de basterdspelen in Europa geduurd heeft, blijkt noch uit het (57.) *Arciscacchiere* met 10 × 10 velden van F. Piacenza (Torino 1683). Hij plaatst op de leege vakken van het diagram p. 277 een *centurione* (rechts), en een *decurione*: de éen beweegt zich = *alfil* + *kameel* + *paard* (derhalve naar elk bereikbaar derde veld), de ander is niets anders dan de oude *fers*. Als dwalingen van zijn tijd bestrijdt hij: de rochade nádat men eenmaal schaak gehad heeft (!), nadat koning of roch zich bewogen hebben, als men met den koning schaakpasseeren of den vijand met den roch schaakbieden zou, het met de rochade gelijktijdig opschuiven van een pion, en de verandering van een pion in iets anders dan Regina. Als schakers citeert hij den abt Gio Paolo Pizzuto en den wiskundige Sebastiano de Mattheis in Rome, den overleden Duca di Sant' Agata uit de napelsche familie Coscia, dr. med. Gironimo Cirece, Don Guglielmo Recca. Zelf speelde hij (zonder rochade) te Livorno met een gevangen oosterling, die zich voor den eersten schaker der werld hield en ook werkelijk de eerste partij won, maar vervolgens er 12 achter elkander verloor. Zoo speelde hij ook met zekeren Mozes uit Smyrna. Deze wilde de partij om 25 scudi met hem spelen, doch uitsluitend met oostersch schaakgeraad. Dr. Piacenza nam aan op het ongekleurde (ongeschakeerde, alleen van strepen voorziene) bord te spelen, maar met europeesche stukken, daar de arabische niet te onderscheiden waren. Hoewel Mozes dan den roch vóor kon krijgen — wees hij de voorwaarde af. En ofschoon de auteur van zijn „sottile inventione" (fijne uitvinding) spreekt, is het uit zijn kennismaking duidelijk, waar het bord met 100 velden vandaan kwam. (58). Carrera geeft (1617 p. 531) een „nieuw spel" (op 8 × 10 velden) vermeerderd met 1 *Centauro* (tusschen Ra1 en Pb1 = *Alfino* + *Cavallo*) en 1 *Campione* (tusschen den anderen roch en het paard = *Rocco* + *Cavallo*), zoodat hij de nieuwe stukken ook *looperpaard* en *rochpaard* noemt. (59). Perguilhen (te Berlijn, *Archiv der Spiele*, 1819) plaatste, in zijn **Keizerspel**, tusschen koning en looper twee nieuwe stukken: een *veldheer*


(63). *Rhythmomachia* (14de eeuw).

in het middeneeuwsche **Cijferspel**, dat op een dubbel schaakbord gespeeld werd. Elk speler had 8 *rotundi* (= *pionnen*), 8 *trigoni* (= *alfil*), en 8 *tetragoni*. De laatste sprongen noch één veld verder dan het *dabbâbah* in Timoers spel (dus bijv. van a1 naar a4 of d1). Een der laatste stukken, door den toren afgebeeld, vereenigde den loop der andere in zich en mocht éenmaal in de partij den paardesprong doen. De gewonnen met cijfers beschreven (ronde, drie- en vierhoekige) stukken bleven op het bord, maar werden omgekeerd en tegen den vijand gericht. Men schreef het spel aan Pythagoras toe en zoodoende werd het — zéer oud. Dat het een spruit van het basterdschaakspel is, ziet men terstond 1). Iets dergelijks was zeker ook Fulke's *Μετρομαχία* sive *Ludus Geometricus* (Londen 1566), een spel met geometrische figuren op een bord met 52 × 33 = 1716 velden.

(= dam + paard), en een *adjudant* (= looper + paard, dus = Carreraas centauro), waardoor het 10 × 10 velden kreeg. (60). Doch er ontbrak nu noch een „*admiraal*" (= *campione*), dien Tressan (*Schachspiel*, 1840), er (op een bord van 11 × 11 = 121 velden) onder den naam van *maarschalk* bijvoegde. Hij noemt dit uitgebreide keizerspel het **Sultanspel**, en geeft van beide spelen (t. a. p. pp. 75—90) modelpartijen op. (61). Ciccolini's *nuovo giuoco di scacchi* met honderd velden (Roma 1820) heeft op elken vleugel een *Elefante* en een *Generale*, maar géen *Alfiere*. (62). De weelderigste overlading was het spel des hertogs van Rutland, dat Sir Abraham Janssen zoo gaarne met Stamma en Philidor gebruikte (10 × 14 = 140 velden); de stukken stonden zóo naast elkander: 1) *rook*, 2) *crowned castle* (= king + rook), 3) *knight*, 4) *bishop*, 5) *bishop*, 6) *concubine* (vgl. Ammerhausens *kebsweib* = rook + knight), 7) *king*, 8) *queen*, 9) *bishop*, 10) *bishop*, 11) *knight*, 12) *knight*, 13) *crowned castle*, 14) *rook*. De 14 *pawns* van elke partij mochten met 1, 2 of 3 velden uitkomen.

1) Het bracht in 1821 iemant in Berlijn op het denkbeeld van een (64.) *Doppelschachspiel*, geheel gelijk aan het normale, doch waarin de veroverde stukken bij de eigen partij (op hun oorspronkelijk standveld) worden ingelijfd. Slaat men derhalve met Pe5 een ander

Zelfs de eigenlijk wetenschappelijke **krijgsspelen** van later tijd, die ten doel hebben militaire taktiek en strategetiek te onderwijzen, zijn historiesch verbonden aan de vergrootingen van het schaakspel, dat wel oorspronkelijk zelf een krijgsspel is, maar dat men geheel ten onrechte met de moderne taktiek in verband gebracht heeft. Dat was niets dan beuzelpraat. Het is hier niet de plaats, ons in de zuiver militaire spelen te verdiepen, maar alleen mijn taak den beweerden samenhang met groote trekken aantewijzen.

(65). In het jaar 1770 verscheen te Praag, in 't fransch (par M. M.) en duitsch, een *Neues Kriegsspiel oder: verbessertes Schachspiel*, met de volgende namen en opstelling:

5	6	7	8	9	10	11
Fusilier.	Fusilier.	Fusilier.	Fusilier.	Fusilier.	Fusilier.	Fusilier.
Leibgarde.	Canone.	Leibgarde.	Curassier.	Dragoner.	Hussar.	Canone
Canon.	König.	Canon.				

11 × 11 = 121.

De beweging der figuren is die der schaakstukken: lijfgarde = dam, kanon = roch, kurassier = paard, dragonder en huzaar = looper, fuzilier = *wazír* (zie p. 279), maar hij slaat = *farzín*, en wordt niet in rang verhoogd; het »matzetten" van den koning der tegenpartij is doel van het spel. Een modelpartij, natuurlijk zonder rochade, eindigt met den 50sten zet: »La Garde g prend le Canon E10 et donne échec et Mat." De auteur had het vooral op »die bishero erhaltene lächerliche Benennung" in het schaakspel geladen. In 1798 verscheen het werkje ook in het engelsch: *the Game of War, or improved Game of Chess*, verbeterd door een hollandschen notaris. (66). Het *preussische National-Schach* van v. Hoverbeck (Breslau 1806) is, met zeer geringe wijzigingen, niets anders dan een nieuwe uitgaaf van het Prager spel. Op het bord van 121 velden staan daar aan weerskanten van den koning een *Batterie* (= roch, maar niet verder dan het derde veld, zonder de verplichting om op het veld van

Pc6, dat door een pion gedekt is, die Pc6 terugneemt, dan kan dat spelletje, door het telkens weer opzetten van Pg1 en Pb8, duren tot den jongsten dag.

een geslagen stuk te gaan staan). Een partij van 60 zetten sluit met de woorden: »A besetzet mit der Leib-garde von N° 115 das Feld 117 und giebt Schach! — und Matt!" Silberschmidt »verbeterde" het weer in 1826, na Allgaier, die het reeds in 1795 »verbeterd" had. Bij den eerste staan (1845 pp. 266—70) ook drie modelpartijen. Toen het denkbeeld, om al spelende den eigenlijken oorlog te leeren, eens aan de hand gedaan was, kwamen van alle kanten voorslagen en proefnemingen aan 't licht, waarvan hier alleen de titels voldoende zijn. (67). Vooreerst Hellwigs *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels*, 1780. De uitvinder leert in § 18: »Alle Figuren des Schachspiels befinden sich auch im tactischen Spiel, nur der König nicht." Het speelplan heeft overigens 49 × 33 = 1617 velden, en het spel bijna 900 figuren! Allgaier beweert (1795, II), dat alleen het opzetten der stukken drie uren kostte en een partij op zijn minst drie weken duurde. (68). Graaf Firmas-Periez bewerkte het spel in 1807 als *Jeu de stratégie ou les échecs militaires* (met 940 figuren). — Dan: (69). Mehlers *Kriegsspiel oder eine neue Art des edlen Schachspiels*, 1783; (70). Giacometti's *Nuovo Giuoco di Scacchi* (9 × 17 = 153 velden); (71). Senfft v. Pilsach's *Belagerungsschach*, en *Festungskrieg, ein amusantes Schachspiel*, 1820; (72). Champblanc's *Krijgsspel of Schaakspel in het groot* (20 × 23 = 460 velden), 1824 en 1833; (73). Loysel, *Constitution royale et impériale des échecs, jeu de la Victoire*, 1829; (74). *der Krieg zwischen der weissen und rothen Rose* (de hertog van York tegen Hendrik VII), *oder Beschreibung eines neuen vereinfachten Schachspiels*, 1832; (75). Flammhorst, *Das Schachspiel als Propädeutik der Kriegswissenschaft*, *Variation über das alte Schachspiel*, 1843 (met 9 × 9 = 81 velden); naast elkander staan: »*Gonfalonier* (Roch, Alamdar), *Partisan* (Farrassan der Springer), *Cavalier* (Dschamal, Bucktar, der Laufer), *Feldherr* (Seraskier, Vezier, Fersan), *König* (Schach), *Feldherr*, *Cavalier*, *Partisan*, *Gonfalonier*," dit zijn de *Connetablie* (Feldherren) en *Commenthurie* (die Offiziere) of *Arrierban;* de *Brigandban* van elke partij bestaan uit één *Pannierban* (Bairaktar, dem Köningsbauer) en acht *Banderolbans* (Seliktar, dem Flügelbauern). De schrijver was met zijn woordengeklingel een waardige wegbereider voor den kinderachtigen schaakfilozoof Max Lange 1).

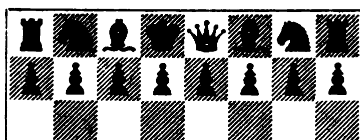
---

1) De zuivere krijgsspelen, met hun bruggen, bergen, bosschen, rivieren, werpgeschut, legerkorpsen, pontonwagens, stormladders, schanskorven, etc etc, op honderden en duizenden kwadraten gespeeld (Venturini 1797, 36 × 24 = 864 velden; Hellwig 1803, 40 × 66 = 2640 velden; Opiz 1806; Perkuhn, en v. Glöden 1817; *Jeu de la*

Ten slotte wijzen we noch op de speelsoorten, die op een vermeerdering van spelende partijen (personen) berusten, en daardoor vanzelf ook de vergrooting van het bord noodzakelijk maakten (vgl. n° 9—11).

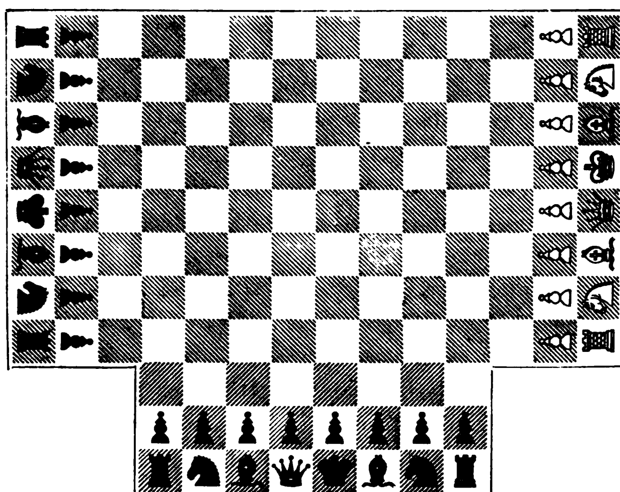
Het oudste **drieschaak** werd in het jaar 1718 uitgedacht door Marinelli, hopman der genie te Napels, waar het in 1722 gedrukt werd (*Il giuoco degli scacchi fra tre*). Men bespeurt dadelijk dat het gewone bord van 8 × 8 met 3 rijen van 3 × 8 velden vergroot is, en dat de zwarte

Geel.



(Bijvoegsel voor vierschaak).

1 2 3 4 5 6 7 8



Rood.

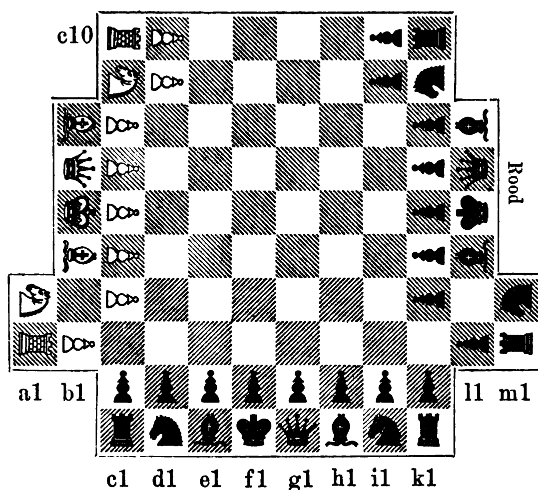
(76). Marinelli's Drieschaak, 1722.

---

guerre de terre et de mer 1818; Messmer 1819; Reisswitz 1824, holl. 1836; Tschischwitz 1862, enz.) staan geheel buiten hun oorsprong, het schaakspel. De volgende titels herinneren er echter noch aan: Marcet, *Jeu d'échecs et de dames-échecs décimal*, 1833; Gilot, *Jeu de la guerre d'Orient*, *ou Double échecs*, en Demouchy, *Idée du double-échiquier*, 1856; *Echecs-Gérard*, *ou jeu de Batailles* (2 × 28 figuren op 256 velden), 1860; Peachery, *Battalia... designed to supersede* [?] *Chess*, 1864; Richardson, *War Chess*, 1866. Het *échiquier de trente et quarante* (1856) is een speel(roulet-)tafel,

pionnen in 9, maar de witte en roode (of geele, of groene, of van welke andere kleur ook) eerst in 12 zetten dam kunnen halen, wat voldoende bewijst, dat de schoone harmonie van het normale schaakspel verbroken is. Hoewel in 't duitsch (*Das dreyseitige Schachbrett*, 1765) en engelsch (*Triple Chess*, 1826) vertaald, is de aardigheid reeds lang weer vergeten. (77). Evenzoo het verstandsgebroedsel van den göttinger professor Wildt, het zoogenaamde Burchtspel (*Das Burgspiel, ein Schachspiel für Drei*, 1803), omdat niet meer de koning maar een burcht de spil was, waar alles op draaide. De snuggere uitvinder beweerde, dat kaartspel minder inspanning kost dan schaken, zoodat de schoonheid van zijn drieschakerij stellig heel — leelijk was. Bovendien was het denkbeeld ontleend aan Giacometti (70), die in zijn »nieuw schaakspel" eveneens den uitslag van de verovering eener *Citadella* liet afhangen.

Zonder het boekje van Marinelli te kennen, bedacht Tesche te Weenen



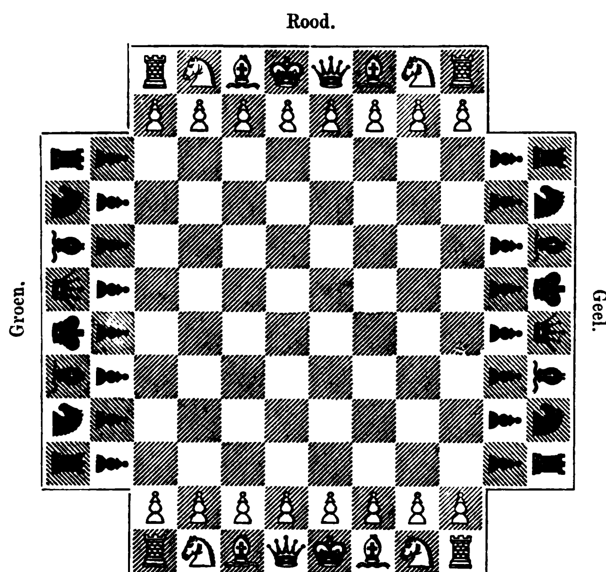
(78). Walter Tesche, *Dreischachspiel* 1843.

een schaakbord voor drie spelers (telkens éen tegen twee), dat eigenlijk een uitgezaagd kwadraat van 12 × 12 velden voorstelt [1]). Wien de lust bekruipen mocht er op te gaan spelen, hij schaffe zich de voorschriften

1) (79). Waidder *Das Schachspiel*, 1837 schuift, zonder iets van drieschaak te weten, op zijn eigen houtje drie borden, tot de vierde rij, inelkander, waardoor een potsierlijke hansworstenbroek met gebroken vakken (die hij „blind" noemt) in 't midden ontstaat. De onzin laat zich zonder gravure niet aanschouwelijk maken.

des uitvinders aan, want wat mijzelven betreft, ik heb reeds aan de leege velden der witte en roode partij en de rechts en links staande dammen genoeg. Men zal daar tevens 4 spellen en 26 eindspelen vinden. Of buiten schrijver en zetter iemant weet wat er instaat, is vrij twijfelachtig.

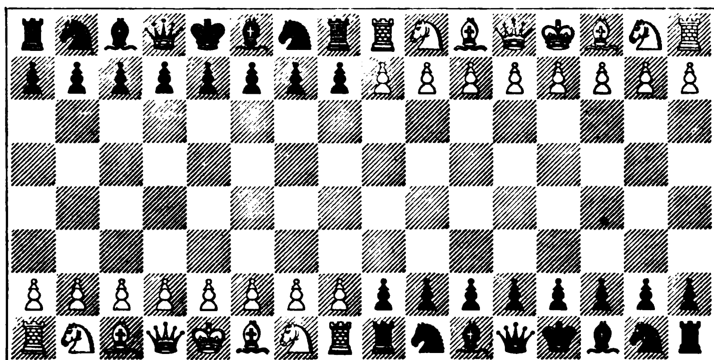
»Zouden anderen," vroeg de duitsche vertaler van Marinelli in 1765, »zouden anderen niet een poging kunnen doen, omtrend een bord voor **vierschaak?**" Deze vraag beandwoordde hertog Ernst II van Gotha-Altenburg († 1804) door de (anonyme) uitgaaf van »Speelwetten voor schaakspel tusschen vier personen." Hij sloeg een bord van 128 velden voor



(80). Vierschaak van hertog Ernst, 1799.

(zie diagram p. 286), dus uit 2 borden saamgesteld. (81). Bovendien echter, kon men, zegt de auteur, met vier personen schaken op een bord van 160 velden: in dat geval wordt er rondom noch een rij van acht ruiten bijgevoegd (d. i. men plaatste drie rijen boven het bord van Marinelli's drieschaak, zie p. 286, en men is gereed). De tegenover elkaar zittende spelers zijn geallieerd (even als in het kaartspel of in het indiesch dobbelschaakspel p. 260), en zetten de twee andere mat. Wit en rood, of geel en groen, slaan daarom elkanders stukken niet, ook de hoekpionnen zijn onschendbaar voor elkander zoolang zij zich noch niet bewogen hebben; men kan een tijdlang matstaan en dan door zijn bondgenoot weer

ontmat worden. Een gezelschap liefhebbers (volgends hun schaakoordeelvellingen aartsknoeiers) gaf 1784 een Onderricht voor het vierschaakbord met 160 velden uit, dat sedert dien tijd van de vierschaaksoorten het meest in den smaak viel (vgl. Enderlein, *Anweisung*, Berlijn, waar een klub voor vierschaak bestond, 1826, 1837, 1863; dr. Sause, *Vierschachspiel*, 1841, e. a.). Albers (*Unterricht*, Luneburg 1821) noemde het laatste »engelsch", het kleinere (op 128 velden) »luneburgsch", omdat de luneburgsche »Philidor", dr. Martinsen, het zou hebben uitgevonden. Hij loog dit even vermetel, als het auteurschap van dr. Ebeling en de schaakpartijen van Klopstock (*Vorbericht* 1). (82). De volgende methode moet thuis behooren in



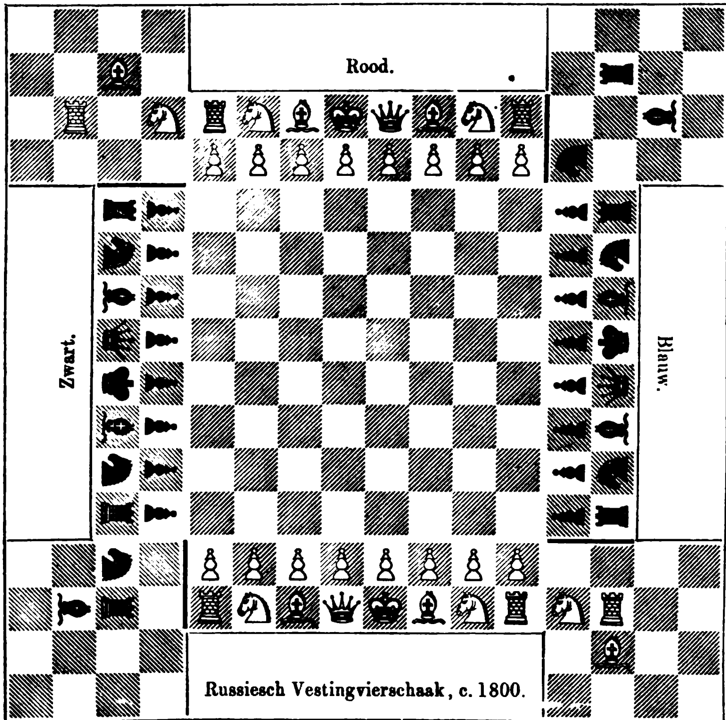
Mecklenburg-Schwerin en zelfs de goedkeuring van Bilguer wechgedragen hebben. Er worden derhalve twee schaakborden met twee verschillende spellen naast elkander geplaatst: de bondgenooten zitten naast elkander, maar de zetten worden kruiswijs gedaan. Partijen van beide soorten zijn te vinden bij Neumann, *Das Schachspiel und seine Abarten*, 1867.

(83). Het schaakspel met vestingen (192 velden, zie p. 287) werd beschreven door Petroff in de *Schachzeitung* 1850, p. 377. Elke speler heeft ter rechterhand een kwadraat (vesting) met 16 velden, de lijn ter linkerhand is onoverkomelijk, de overburen spelen gemeenschappelijk tegen de andere. (84). Het baltische vierschaak, een satyre op den Krimoorlog door pseudo-Kieseritsky (Leo Livonus), op een achthoekige ster met 4 × 32 = 128 parallelogrammen vindt men Sz. 1865, pp. 330, 353.

1) Prof. dr. Engelbrecht bevestigde (Schachzeitung 1848, p. 288) onwetend de onwaarheid en geeft bij die gelegenheid het „brunswijksche" vierschaak op, dat zich in 1814 en 1815 gevormd heeft. 't Is het kleinere (zoogenaamd luneburgsche), maar de bevriende partijen zitten naast elkander.

19

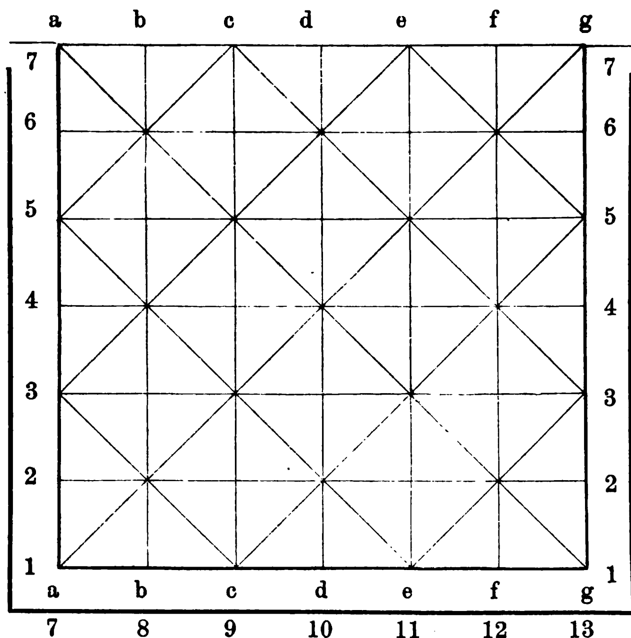
De engelsche en amerikaansche vormen (*Chess en quatre*, *Social Chess* 1834,



Chess for four Persons 1837, *Chess for four Players* 1846, *Sociable Chess* 1865, etc.) zullen wel op de aangegeven varianten neerkomen. Het vierschaak op 160 velden wordt overigens ook gespeeld in Deenemarken (*Firskak*, Nord. Skakt. 1874) en Holland. Pamfletjes met de speelregels kunnen de liefhebbers van basterdkultuur gemakkelijk overal vinden.

(85). Geheel opzichzelf staat het **Groote Koningsspel**, dat Weickmann in 1664 te Ulm in 't licht gaf. De titel van zijn foliant doelt op den foliant waarin hertog August (Gustavus Selenus) het Schaak- of Koningsspel (1616) in 't licht gaf. Ten einde niet bij zijn voorganger achtertestaan, vulde hij zijn boek, ofschoon het »nieuw uitgevonden" spel op bladz. 42 reeds is afgehandeld, noch tot bladz. 257 met LX observationes, applicationes, etc. De nieuwe uitvinding was een **liniënschaakspel**, d. i. de stukken werden op de snijpunten der lijnen van het (éenkleurig) bord geplaatst en bewogen zich dienovereenkomstig niet over de velden maar over de lijnen.

De lezer moet zich op de snijpunten van het diagram cirkels tot plaatsing van de stukken denken, en zich al de (breede) lijnen gekleurd voorstellen. De rechte lijnen a, c, e, g en 1, 3, 5, 7, en de schuine lijnen a3—e7, c1—g5, c1—a3, g1—a7, g5—e7 zijn rood, al de overige groen, zoodat alle lijnen door elkander genomen beurtelings dezelfde kleur hebben.



Grosses Königs-Spiel, 1664.

De plaatsing van de stukken op het diagram geschiedt als volgt: **d1** *koning* (die zich, alléen over de lijnen, zooals in 't schaakspel beweegt en dus niet van d1 na c2 of e2 kan gaan); **c1**, **e1** *raad* (= looper, maar over álle kleuren); **b1**, **f1** *kancelier* (springt, bijv. b1—a2—b3, b1—c2—d1, b1—d3, of ook van b1 na a3 of na c3, dan e4, g3, enz.); **a1**, **g1** *heraut* (= roch); **b2**, **d2**, **f2** *trawant* (= koning); **a3**, **g3** *adjudant* (gáat = looper, maar sláat = alfil); **b3**, **f3** *geestelijke* (= roch, maar alleen tot in 't tweede óf derde veld); **c3**, **e3** *koerier* (= looper, alléen op eigen kleur); **d3** *maarschalk* (= dam + *ridder*); **c4**, **e4** *ridder* (springt maar één veld, bijv. van c4 naar b3, d3, d5 of b5); **d4** *kolonel* (= dam, maar zónder sprong, vgl. *maarschalk*); **d5** *ruiterhopman*

(springt, doch niet minder dan over 2 velden, bijv. d5—f7); **a5**, **b5**, **c5**, **e5**, **f5**, **g5** *soldaat* (= pion, maar altijd op de lijn); **c6**, **d6**, **e6** *jager*, *leibschütze* (één veld = roch, dus = *wazír*). Elke partij heeft derhalve 30 stukken. Wie matzet of tot de standplaats des anderen konings doordringt, heeft gewonnen. Men denke zich (op de wijze van een door vier schaakborden afgesloten vierkant), dat de lijnen **a** en **g** van het diagram opwaarts loopen tot **19**, en dat bij **a7** tot **a13**, en **g7** tot **g13** zich een dergelijk diagram bevindt, en al de lijnen elkander treffen, dan ontstaat een kruisvormig bord met 217 standpunten voor vier partijen [1]). Dit beschouwt Weickmann als het hoofdspel, maar hij geeft ook zes diagrammen met zulke in elkaar gewerkte partijen (met 415 standpunten), ja zelfs een voor acht spellen ($8 \times 42 + 19 \times 19 = 336 + 361 = 697$ standplaatsen).

Voor drie of vijf spelers wordt spel 4 of 6 wechgelaten, voor twee spelers wordt een vierkant bord met $13 \times 15 = 195$, of met $11 \times 11 = 121$ standpunten voorgeslagen. (86) Dit gaf Tressan (1840 pp. 110—24) aanleiding, na Weickmanns methode het *Kleine Koningsspel*, op het gewone maar met schuine lijnen vermeerderde schaakbord, uittedenken en t. a. p. zelfs gespeelde partijen te laten drukken. Ook de andere spellen (voor meer personen) werden door hem gewijzigd, even als de loop der stukken.

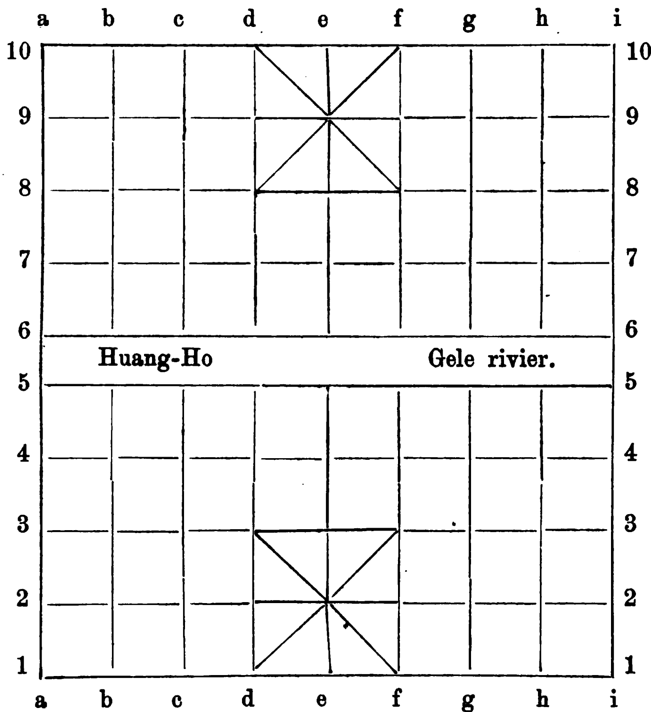
Hoe kwam Weickmann echter aan zijn liniespellen? Volgends de voorrede (p. 5 v. o.) werden ze hem in den droom geopenbaard [2]),

---

1) W. geeft, ter nauwkeurige onderscheiding van de figuren (afgebeeld bij Massmann 1839, Tab. XIV), den raad: één spel van ivoor, één van zwartgebeitst- of ebbenhout, één van palmhout (buxbaum), en één van roodgebeitst- of braziliaansch hout te laten maken. Daar dit echter tamelijk veel geld zou kosten, kon men ook eenvoudiger stukken laten draaien: 1° van bruin of pruimenboomenhout, 2° van linden- of ander wit hout, beide gedeeltelijk verguld, n° 3 met cinnaber, vermiljoen, en n° 4 met berggroen gekleurd, beide hierendaar na verkiezing verzilverd. Voor acht partijen kon er noch bijkomen: n° 5 zwart met zilver, n° 6 „Pfersichblütfarb gemahlet und auff die Zier verguldet," n° 7 geheel verguld, en n° 8 geheel verzilverd (of anders blauw en groen gekleurd). „Oder so man mehreren Unkosten darauff wenden wolte: köndten zwey Partheyen von Silber gegossen, davon die eine gantz verguldet, die andere aber also gantz von Silber gelassen werden könnte, so kommen sie auch sehr netto und artig auszeinander, und seyn alle Partheyen gar schön und leichtlich voneinander zu unterscheiden." Voor de ontwikkeling van de speelregels gebruikt W. meestal astronomische teekens: ⊙ *König*, ☾ *Marschalck*, ♄ *Cantzler*, ♎ *Rath*, ♀ *Herold*, ♅ *Geistlicher*, ♌ *Colonell*, ♂ *Reuter-Hauptmann*, ☊ *Ritter*, ☿ *Curier*, △ *Adjudant*, ♍ *Trabant*, ↨ *Leibschütze*, en ♃ *Soldat*.

2) Als praesentirte sich auch einsmals gedachtes Schachspiel, als wir eben den Tag zuvor zimlich eyferig mit einander gespielet hatten, gar artig und wunderlich in dem

nadat hij den vorigen dag met graaf zu Dohna geschaakt had. Wanneer men echter bedenkt, dat de berichten der Jezuïetenmissie in Tsina in dien tijd zeer de aandacht trokken (het werk van Nic. Trigault was in 1615 te Augsburg verschenen, Selenus maakte er reeds in 1616 voor het schaakspel gebruik van), en het Groote Koningsspel met het tsineesche schaakspel vergelijkt, dan kan het aan geen twijfel onderhevig zijn, waar de auteur althands zijn denkbeeld vandaan had. Met de beschouwing van dit schaakspel aan de »einden der aarde" besluiten we dit overzicht.



Het tsineesche **Figurenspel** (*Siang Khi*).

(87). Het tsineesche schaakspel [1]) wordt met 16 figuren op de lijnen van

Traum, wie namblichen dasselbige nicht auff Gevierdten Feldern, wie biszhero üblich gewesen, sondern auff lauter geraden und überzwerchen Linien gespielet wurde, welches dann sehr lieblich und anmuthig anzuschawen war.

1) Het tsineesche karakter *siang* (d. i. figuur, standbeeld, iets figuurlijk voorstellen)

een bord met 64 in 't midden door een *rivier* (?) gescheiden velden gespeeld. De namen der figuren staan op ronde (houten of ivoren) schijven, die op de hoeken der velden (snijpunten der lijnen) worden gezet. De plaatsen en namen der stukken luiden als volgt:

e1, e10: *Tsiang* = Veldheer; hij gaat als onze **koning**, maar niet schuin (alléen van e1 na d1, f1, e2, van e2 na d2, f2, e3, van e3 na d3, f3). De Veldheeren mogen nooit geheel ongedekt tegen elkander overstaan.

d1, f1, d10, f10: *Ssé* = Officieren (bij Himly: Geleerden, Lijftrawanten); zij bewegen zich één schrede in schuine richting (over d1, e2, na d3 of f3 = **fers**. Deze drie (zes) stukken mogen niet buiten de burcht (het »negenslot": d1—f1—f3—d3—d1, resp. d10—f10—f8—d8—d10) komen. Staat dus bijv. de beroofde witte koning op het punt d1, een zwarte wagen op de d-lijn, en een zwart paard op het punt f3, dan is hij mat.

c1, g1, c10, g10: *Siang* = Elefant = **Alfil**, en kan dus niet over de rivier.

b1, h1, b10, h10: *Ma* = **Paard**, dat zijn oorspronkelijke beweging over de lijnen verricht, bijv. van b1 over c1 (mits dit punt vrij zij) en d1 na het kruispunt d2 (vgl. den kancelier in n° 85).

a1, i1, a10, i10: *Tsju* = Wagen; beweging = **roch.**

b3, h3, b8, h8: *Pao* = Geschut (of *Noe pao* = Werpgeschut, katapoelt); het treft als de roch, maar alleen over eenig tusschenstaand stuk heen.

acegi4 en **acegi7**: *Poe-tsû* = **Voetsoldaat**; vóor de rivier gaan ze alleen rechtuit, maar aan den overkant ook dwars. De 10 pionnen ondergaan géen verandering. Het is het echte oude schaakspel, maar genacionalizeerd; de partij, die Silberschmidt er in zijn leerboek (1845, p. 279) op gemaakt heeft, deugt niet.

(88). Omtrend een grooter tsineesch schaakspel zijn we niet in het bezit van goede bronnen. Na een romantische vertelling en de in het japansche

---

stelt ook den elefant voor, waardoor ik, in navolging van Himly, het woord Elefantenspel gebruikt heb. Veel beter echter is, met professor J. J. Hoffmann te Leiden, den naam Figurenspel (in tegenstelling met het *Wei-Khi*, jap. *I-go*, Omcingelingspel, dat met 360 eenvormige steenen op de 361 snijpunten van 19 × 19 lijnen met 324 velden gespeeld werd) te bezigen. Het door de tsineesche overlevering aan den keizer Woe-ti (A. D. 561—64) toegeschreven Figurenspel had Zon, Maan, Planeeten en Sterren (vgl. boven, p. 254 n° 5) Het eigenlijke schaakspel wordt eerst in den tijd der Soengdynastie (960—1279) geplaatst.

spel voorkomende namen te oordeelen, bevatte het noch de volgende figuren: *Kin-siang Tsiang-kioen* = Veldheer van den gouden Elefant; *Kin-tsiang* (na de japansche uitspraak *kin-sjoo*, geschreven *kin-siyau* = Goudveldheer; *Yutsiang* (na jap. uitspraak *Yok-sjoo*) = Edelsteenveldheer; *Yin-tsiang* (jap. *Gin-sjoo*) = Zilverveldheer; *Kio-tsiang* (jap. *Kaku-sjoo*) = Hornveldheer; *Tien-ma* = Hemelpaard, Zonneros; *Poe-ping* (jap. *Ho-hei*) = Voetsoldaat. Deze herinneringen voeren ons vanzelf na Japan [1]).

Een eigenaardigheid van het japansche spel is vooral deze, dat men (zooals in de *Rhythmomachie*) de geslagen (even als de tsineesche beschreven platte) stukken omkeeren en dan in zijn eigen spel gebruiken mag. Zelfs later mag men de gewonnen stukken in het spel brengen, maar dan alléen in hun oorspronkelijke waarde, niet omgekeerd (d. i. in rang verhoogd). »Dringt men in de vijandige rijen, zegt een japansche encyklopedist, dan wordt van den zilveren veldheer tot op den soldaat alles, zich omwendend, goud; alleen de gouden veldheer, als hoogste ambtenaar, ondergaat geen verandering; een vijandigen steen, dien men neemt, gebruikt men opnieuw als tot de eigen partij behoorend, en vandaar de onuitsprekelijkheid der duizenderlei veranderingen." De kunstterm luidt: *Gin narisi Kin*, d. i. goud uit

9 × 9 = 81.

8	8	8	8	8	8	8	8	8
	6						7	
5	4	3	2	1	2	3	4	5

(89). Het kleine **Veldheerspel** *Seo Sjoo-gi* [2]).

1) Wat hier over de japansche speelsoorten volgt, werd rechtstreeks uit japansche bronnen geput en zijn de schaakvrienden verschuldigd aan de goedheid van professor dr. J. J. Hoffmann te Leiden. De hier voorkomende japansche namen en speelregels zijn aan het handschrift van genoemden geleerde ontleend, dat echter *in extenso* in mijne *Schachurkunden* zal worden opgenomen. Reeds bij voorbaat voor deze rijke bijdrage tot het onderwerp aan den heer Hoffmann mijn hartlijken dank!

2) Het woord *Sjoo* is hier niet door het tsineesche karakter, dat Figuur (resp. Elefant) beteekent, uitgedrukt, maar door het tsin. teeken *Tsiang*, dat in het Japansch eveneens

zilver geworden. In het oud-japansche woordenboek *Wa-mei seoo*, welks auteur omstreeks 986 stierf, wordt van het spel noch geen gewag gemaakt. Men onderscheidt een Groot, een Middelst en een Klein Veldheerenspel (*Dai* of *Oho- Sjoo-gi*, *Tsioe Sjoo-gi*, en *Seo Sjoo-gi*). De hier volgende namen en speelregels zijn hoofdzakelijk opgemaakt uit de jap. Encyklopaedie *San-sai dzoe-ye* en de Yedo-Encyklopaedie *To-kwai* 1801.

De stukken (in het japansch »paarden") worden volgends het bijgevoegde nommer op de voor dat nommer aangeduide veld in het diagram geplaatst.

1. *Woo-sjoo* = Koning-Veldheer [1]); hij beweegt zich als de **koning** van het schaakspel, en zijn verlies beslist de partij. Het mat wordt aangekondigd door den uitroep *Ote* (= Val)!

2. *Kin-sjoo* = Gouden Veldheer; beweging = 1, behalve de rugwaartsche diagonalen (bijv. niet van d2 na c1 of e1). Deze drie stukken kunnen niet omgekeerd en daardoor in rang verhoogd worden, maar in het spel op 144 velden is de keerzijde van den Goudveldheer = 18.

3. *Gin-sjoo* = Zilveren Veldheer; beweging = 1, behalve zij- en rugwaarts in de rechte lijn (bijv. niet van c2 na b2, d2 of c1); keerzijde = 17.

4. *Ke-ma* = Zwevend (vliegend, galoppeerend) Paard; beweging als ons **paard**, maar alleen recht vooruit, niet terug (dus van b1 na a3 of c3, b5, a7 of c7, b9); keerzijde = 2.

5. *Kioo-sja* = Wierookwagen; hij kan alleen na welgevallen in de rechte lijn vooruit, maar niet weer terug; keerzijde = 23.

6. *Kakoe-giyoo* = Schuinlooper (Horn- oder Eckgänger, Diagonaalganger); hij gaat als onze **looper**; keerzijde = 18.

7. *Fi-sja* = Vliegende Wagen; hij beweegt zich als onze **roch**; keerzijde = 19.

8. *Ho-hei* = **Voetsoldaat**, gaat en slaat éen stap recht vooruit; keerzijde = 2.

Sjoo wordt uitgesproken en Veldheer, strategeet beduidt. Men schijnt dit karakter te hebben gekozen, omdat er in dit spel veel veldheeren voorkomen. Prof. Hoffmann.

1) Door de bijvoeging van een punt bij het tsin. schriftteeken *Wang*, jap. *Woo*, koning, ontstaat overeenkomst met *Yo*, *Yu*, jap. = Edelsteen, vanwaar ook de naam *Yok-sjoo* = Edelsteen-Veldheer voorkomt. Ges. I p. 95.

Het »middelbare Veldheerspel" werd met de volgende stukken vermeerderd.

12 × 12 = 144.

			22					22			
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
16	17	7	18	19	20	21	19	18	7	17	16
12		6		13	14	15	13		6		12
5	9	10	3	2	1	11	2	3	10	9	5

(90). Het middelbare **Veldheerspel** (*Tsjoe Sjoo-gi*).

9. *Moo heo* = Wreed Luipaard; het gaat = 1, maar niet in de rechte richting zijwaarts; keerzijde = 6.

10. *Doo-sjoo* = Koperen Veldheer; hij gaat éen schrede, vanvoren na drie velden, achteruit na éen veld (bijv. van c2 na b3, c3, d3 en c1); keerzijde = 16.

11. *Soej tsoo* = Beschonken Elefant; hij gaat = 1, maar zijn achterstuk beweegt zich niet (d. i. hij kan niet recht achteruit); keerzijde = 24.

12. *Fan sja* = Terugkeerende Wagen, hij beweegt zich als 5, maar kan ook teruggaan; keerzijde = 25.

13. *Moo-ko* = Blinde Tijger; zijn gang is = 6, maar zijn neus ruikt niet (d. i. in de rechte richting vooruit heeft hij geen werking); keerzijde = 26.

14. *Ki-rin* = Zonnepaard (uit de tsineesche mythologie); het gaat na de vier schuine richtingen éen veld, na de vier rechte zijden twee velden (vgl. 12); keerzijde = 20.

15. *Hoo-woo* = Fenix; gaat in de vier rechte richtingen éen veld, maar springt in de vier schuine richtingen telkens éen veld over; keerzijde = 21.

16. *Woo-gyoo* = Dwarslooper; hij gaat zooals zijn naam luidt (d. i. als roch, maar alleen zijwaarts); en vóor- en rugwaarts maar éen schrede; keerzijde = 27.

17. *Sjoe-gyoo* = Rechtopganger; hij gaat na voren en achteren als de roch, maar links en rechts alleen éen veld; keerzijde = 28.

18. *Rioe-ma* = Drakenpaard; het beweegt zich willekeurig als koning of als looper; keerzijde = 29.

19. *Rioe-woo* = Drakenkoning; hij beweegt zich na verkiezing als koning of als roch; keerzijde = 30.

20. *Si si* = Leeuw; hij gaat één of twee velden na alle kanten, maar een anderen leeuw kan hij niet verslinden in geval er een figuur tusschenbeide staat; de leeuw ondergaat geen metamorfoze (het stuk kan niet omgekeerd worden).

21. *Hon-woo* = Vluchtende Koning; hij beweegt zich = 12, en ondergaat geen metamorfoze.

22. *Tsjoe-tsin* = Adjudant, Sekondant; hij gaat als een gewoon soldaat (man), kop- en staartwaarts (d. i. vóor- en achteruit) slechts één schrede; keerzijde = 11.

23. *Hak-koe* = Wit Ros; het gaat na welgevallen recht vóoruit en achteruit; vooruit ook in beide diagonalen.

24. *Tai-si* = Erfprins; hij beweegt zich = 1.

25. *Kei-gei* = Walvisch; hij beweegt zich, in tegenstelling met 23, vooruit in de rechte lijn, achteruit in de drie richtingen.

26. *Fi-rokoe* = Vliegend Hert; het gaat = 1, maar bovendien recht na voren en achteren ook over de gantsche lijn (dus = 1 en 17).

27. *Hon-tsyo* = Vluchtend Zwijn; het gaat na alle richtingen (als de dam), behalve recht vóor of achteruit.

28. *Fi-gyoe* = Vliegende Stier; hij gaat na welgevallen over de vier hoeken (d. i. = de europeesche looper).

29. *Kakoe-you* = Gehoornde Valk (*Spizaëtos orientalis*, adelaar); hij gaat na 7 kanten: terzijde na alle richtingen, achteruit niet, vooruit alleen twee velden; komt onderweg iets zijn snavel te na, dan is het in levensgevaar (woordelijk: het zit er om verslonden te worden).

30. *Fi-Tsiyoe* = Vliegende Adelaar; hij kan na 6 kanten gaan (= dam), maar schuinsch na voren alleen één of twee velden.

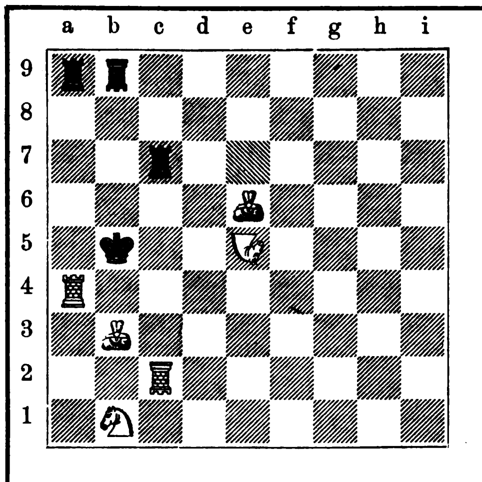
Als uitstekendste meesters in beide spelen worden (1713) geroemd: Sou-Kei, die tijdens den mikado Go-Yau-sei (reg. 1587—1611) te Miyako leefde en er een boek met schemaas over schreef dat noch in gebruik is, en zijn zoon Sou-ko. Volgends het volksboek *Fak-boets-tsen* van 1768 was het spel toen zeer in zwang.

De Encyklopaedie van Yedo 1801 zegt: »Men onderscheidt (in het Sjoo-gi) 1° een *Dai* (d. i. groot) *Sjoogi*, met 25 × 25 = 625 velden (*me*, oogen) en 354 figuren (*ma*, paarden); 2° een *Maka Dai-dai Sjoogi*, met 15 × 15 = 225 velden en 192 figuren; 3° een *Dai-dai* (grootste) *Sjoogi*

met 17 × 17 = 289 velden; 4° een *Dai Sjoogi* met 15 × 15 velden en 130 figuren; 5° een *Tsioe Sjoogi* met 12 × 12 velden en 92 figuren; (= n° 90); 6° een *Seo Sjoogi* met 9 × 9 velden en 40 figuren (= n° 89). Van genoemde zes soorten zijn alleen de laatste twee in gebruik, de andere kent men niet meer; alleen het getal der oogen en der paarden zijn bekend."

Een aan de Leipziger *Illustrirte Zeitung* ontleende japansche schaakpartij staat in het amerikaansche *Chess Journal*, Dubuque 1875. In het jaar 1860 bezochten acht Japanneezen, — uit het gevolg van een japansch gezantschap, dat na de Vereenigde Staten was afgevaardigd, — de schaakklub te Filadelfia, ten einde er hun nacionaal spel te vertoonen. »Yamada Waimagen" (?) en »Sano Kanaye" waren in 15 minuten met hun partij gereed, een kunststuk, dat mijn europeesch verstand te boven gaat.

Hieronder volgt het eerste japansche schaakprobleem, dat ooit in Europa gedrukt werd (n° II uit *Dai fuko setzu yoo*, bl. 37 recto, = VIII *Mandai*, bl. 210 recto). De omgekeerde torens zijn drakenkoningen (= roch + koning), het omgekeerde paard stelt een drakenpaard (= looper + koning) voor, de Ferzen zijn zilveren veldheeren. De witte koning ontbreekt ook in den japanschen tekst, Wit begint derhalve. Mijn oplossing luidt: 1. Pb1—a3!, Kb5—b6; 2. Drakenpaard e5+c7 †. Ik ben Boeddha, als 't niet waar is.



Mat in twee zetten.

De heer Enomotto, de japansche gezant in Petersburg, schreef den

derden november 1875: »Ik meen dat in Japan een vrij oud handboek over ons schaakspel bestaat; ik heb daarom geschreven en zoodra ik het zal ontvangen, wil ik het u gaarne toezenden."

Wanneer wij nu ten slotte onzen voorraad stelselmatig na den omvang der borden of het aantal velden, het getal der stukken en dat der spelers ordenen, dan krijgen we de volgende opklimmende schaal: 12 velden n° 5 (de bladzijden geeft de inhoudwijzer onder hoofdstuk VII op); 56 velden n° 6; 64 velden n° 2 en 7 (langwerpig), 4 (rond), 64; 68 velden n° 49 en 50; 80 velden n° 58; 81 velden n° 75 en 88; 96 velden n° 55, 56, 78; 100 velden n° 1, 3, 46, 57, 59, 61; 102 velden n° 48; 110 velden n° 51; 112 velden n° 52; 120 velden (Hyder Ali, 1780, Ges. I, p. 112); 121 velden n° 60, 65, 66; 128 velden n° 63, 80, 82, 84; 130 velden n° 54; 136 velden n° 76; 140 velden n° 62; 144 velden n° 53 en 89; 153 velden n° 70; 160 velden n° 81; 192 velden n° 83; 121, 195, 217, 415 of 697 ronde velden n° 85; 225, 289, 625, 1617, 1716, 2640 velden pp. 298—99, 285. (Liniënspellen zie p. 291 noot en n° 85—87.) Spellen voor drie personen n° 76, 78; voor vier spelers n° 9—11, 80—84; voor twee tot acht personen n° 85; voor drie en meer spelers n° 77; voor vier en meer personen *Sociable Chess* p. 290; het *Doppelschach* des pommerschen dichters C. Lappe voor vier en zes spelers (1816) ken ik niet.

Elke partij speelt met 6 stukken (onder stukken worden hier ook de pionnen verstaan) in n° 6; met 7 n° 5; met 8 n° 9—11; met 10 n° 49; met 12 n° 74 (Wit: hertog van York, zijne drie zonen Eduard, George en Richard, twee officieren en zes soldaten met het vaandel der witte roos; Zwart: Hendrik VII, de koningin Margaretha, prins Eduard, twee officieren en zeven soldaten met het vaandel der roode roos); met 16 n° 2, 4, 7, 8, 76, 78, 80, 82, 84, 87; met 18 n° 50, 75; met 19 n° 83; met 20 n° 1, 3, 46—48, 57—59, 61, 88; met 22 n° 60; met 24 n° 53, 55, 56, 63; met 25 n° 65, 66; met 26 n° 54; met 28 n° 51, 52, 62; met 30 n° 85; met 36 n° 52a; met 46 n° 89; met 65, 96, 127 p 298—99; met 470 n° 68 enz. Belangrijker is een terugblik op den loop der buitengewone stukken.

Als **koning** bewegen zich het belegeringsdak in 3, de raadsheer in 55, de man in 56, de trawant in 85, en 24 in n° 90 (vgl. 1—3 in n° 89, 9—11 in n° 90); als **fers** de decurione in 57 (vgl. de officieren in 87); als **alfil** de trigonus in 63, de ruiterhopman in 85 (vgl. den elefant in 8); als **paard** de kurassier in 65; als

paard na een vierde veld: het kameel in 51, de giraffe in 53, het hert in 54; als paard na een vijfde veld: de giraffe in 51, de anca in 53, de groote vezier in 54 (vgl. den hydra p. 272 noot; na alle derde velden ging de centurione in 57); als **roch**: het kanon in 65, de heraut in 85 (vgl. den cadet p. 272 noot, het geschut in 87, 5 en 7 in n° 89, 12, 21, 23, 25, 26 in n° 90); maar éen veld ver als roch: de wazîr in 51, de bijzit in 55, de schleich in 56, de fuzilier in 65, de jager in 85, de koning in 87; als roch twee velden ver: het kameel in 47, het belegeringsdak in 51, de batterij in 66 (vgl. 14—17 in n° 90); als roch drie velden ver: de tetragonus 63; als roch twee óf drie velden: de dominee in 85; als roch plus koning: het gekroonde kasteel in 62, 19 in n° 90; als roch plus paard: de neushoorn in 54, de kampioen in 58, de admiraal in 60, de bijzit in 62; als **looper**: de voorhoede in 51, de krokodil in 53, de koerier in 55 en 56, de dragonder en huzaar in 65, de raad en koerier in 85, 6 in n° 89, 28 in n° 90; als looper plus koning 18 in n° 90; als looper plus alfil de adjudant in 85; als looper plus paard: de eenhoorn in 53, de kentaur in 58; de adjudant in 59; als **dam**: de lijfgarde in 65; maarschalk en kolonel in 85; als dam éen óf twee velden 20 in n° 90 (vgl. aldaar 27, 29, 30); als dam plus paard: p. 272 noot, de generaaladjudant in 50, de veldheer in 59; als **pion** de rotundus in 63 (vgl. de voetsoldaten in 87, 22 in n° 90). Koningen die geslagen kunnen worden komen voor in 3, 9, 10, 11; gepreste krijgsgevangenen in 44, 63, 64, 89, 90. Slotsom: bijna alle bewegingen, die op het schaakbord mooglijk zijn, werden in de basterdspelen beproefd; tusschen de laatsten bestaat evenzeer historiesch verband als ten opzichte van het klassieke schaakspel; de verbreiding der basterdspelen staat in omgekeerde reden tot de ontwikkeling van het schaaktalent; de eenheid van roch en looper vertoont zich buiten ons werelddeel nergends: de **dam** is het eenige schaakstuk van europeeschen oorsprong, en het nieuwe schaakspel dus in waarheid, zooals Lucena het in 1497 noemde, **Juego de la dama.**

Deo gracias.

Bij den Uitgever zijn van denzelfden schrijver ter perse:

URKUNDENBUCH

DES

SCHACHSPIELS.

BEGINSELEN

VAN

HET SCHAAKSPEL.

DE OPENINGEN

IN

HET SCHAAKSPEL.



